平成6年1月15日発行

次世代ゲーム&新感覚ソフト情報誌

# マルチメディア Entertainment

Tokuma Intermedia Mook

パソコンからゲーム機まで
新しい楽しさ満載!!

★マッキントッシュ、DOS/V、FM TOWNS、3DO等々…
## マルチメディアマシン完全ガイド

CDパワー爆烈!!

マルチメディア インタビュー
★『天外魔境』シリーズ監修
## 広井王子

★『マザー2』ディレクター
## 石原恒和

★ハイテク・コメンテーター
## 渡辺浩弐

★ビジュアルはもはや芸術!?
## GADGET

★画面上に展開する、幻想的な演劇風アドベンチャー
## ワールドエンジンファンタジオン

★信じられない!? 超高速スーパーリアル3Dレース
## CRASH'N BURN

今、話題の3DO

高校教師/ナイトトラップ
パトレイバー/GOAL RUSH!!
エンジェルメイト/ゴジラ生物学序説
ぼのいぢり/REBEL ASSAULT
THE 7TH GUEST/夢見館の物語

VOL.1
880YEN

# NIGHT TRAP™

5人の女の子が、湖畔の別荘で謎の事件に巻き込まれた。君は別荘に仕掛けられた様々な罠を使い、彼女達に迫る危険を防いで欲しい。まるでサスペンスシネマの中にいるような、実写取り込み画像で展開する話題のインタラクティブ・ストーリー。

メガ-CDが
バーチャル
驚嘆のV
シリーズ

スリルとサスペンスの話題作！
エンディングはプレイヤー次第。

メガ-CD専用
バーチャル・シネマソフト ナイトトラップ
好評発売中　8,800円

©1992 Digital Pictures, Inc. ©1993 SEGA

© SEGA

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一粧谷事業所 〒144 東京都大田区東粧谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル☎0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時(祝祭日除く)

セガジョイジョイテレフォン
新作ゲームソフトや楽しい情報を、みんなにお知らせするセガからのホットラインだよ。

札幌011-842-8181　東京03-3743-8181　仙台022-285-8181　名古屋052-704-8181
大阪06-333-8181　広島082-292-8181　福岡092-521-8181
※電話番号をよく確めて、正しくかけてください。

MEGA CD

# 夢見館の物語

メガ-CD専用
バーチャル・シネマソフト 夢見館(ゆめみやかた)の物語(ものがたり)

12月10日発売　7,800円 ©1993 SEGA

## 可能にした リアリティー R.シネマ。 続々登場。

## 光る蝶の魔力と共に現われる 特殊CG画像の世界。

全編に漂う幻想的な雰囲気。そして、不気味で謎めいたたたずまいの洋館。この館の中で何かが起きようとしている…。謎を解く鍵は、画面とサウンドとあなたの洞察力。夢見館で繰り広げられるファンタジック・アドベンチャーゲーム。

## いしいひさいちの大政界

国会議事堂を舞台に遊ぼう!
そこは野心と娯楽の殿堂

'94年1月28日発売予定
7,800円(予価)
シミュレーションゲーム

©1993 いしいひさいち・チャンネルゼロ ©1993 SEGA

コンパクトになった
16-BIT高性能マシン

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中　12,800円

メガドライブのニューハイパー
アタッチメント

MEGA-CD 2
メガ-CD2
好評発売中　29,800円

※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン

Victor JVC
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

ビクター
WONDER MEGA
RG-M2
好評発売中　59,800円

マルチメディア Entertainment
トクマインターメディアムック
マルチメディアエンターテインメント

# VOL.1 CONTENTS

9 ●話題の最新ソフトを、最低2ページ以上使って、詳細解説!!

## TOPIC SOFT !!

●演劇を意識した、ファンタジーインタラクティブ・アドベンチャー
ワールドエンジン ファンタジオン ―― 10

●ビジュアルとサウンドが魅力のアドベンチャー
GADGET ―― 14

●8ヵ所を瞬時に移動するニュータイプアドベンチャー
ナイトトラップ ―― 20

●今、話題の3DO用超リアル3Dレース
CRASH'N BURN ―― 24

●TBSの人気ドラマの全シナリオと名シーンを収録
高校教師 ―― 28

●謎の屋敷で繰り広げられるパズル&アドベンチャー
THE 7TH GUEST ―― 32

●3Dの館を歩き回るアドベンチャー
夢見館の物語 ―― 36

●映画「スターウォーズ」が題材の3Dシューティング
REBEL ASSAULT ―― 40

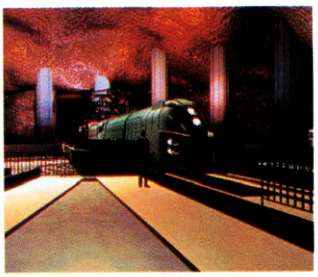
●人気アニメ「機動警察パトレイバー」のデータベース
PATLABOR DIGITAL LIBRARY ―― 42

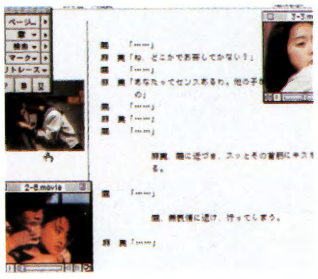
●映画「ぼのぼの」が、まるごと100分入っている
ぼのいぢり ―― 44

●Jリーグ・ファーストステージの全ゴールシーンが収録
GOAL RUSH!! ―― 46

●アダルトビデオ女優3人とポーカー&ルーレット
エンジェルメイト ―― 48

ワールドエンジンファンタジオン


GADGET


高校教師

PATLABOR

〈発売〉株式会社徳間書店　〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人/栃窪宏男　●編集人/山森　尚　●編集長代行/相沢浩仁　●編集委員/村田憲生・渋谷隆　●スタッフ/荒田茂樹・加藤千香子　●アシスタント/青木珠美・秋山龍二・井上敦・岩井努・嘉山直幸・小林真弥・高橋知秀・時得伸介・福岡雅司・山崎豊一・横田博子　●写真/膳英之助・浜野忠夫・藤井憲治　●編集協力/加藤久人・佐賀DOS・篠原謙一・鈴木鋼一・深谷晃一・星野博和・三浦冬彦・虫親父・横川理彦・渡辺雅人　●AD/株式会社マッシュアイランド　●デザイン/株式会社デザイラ・有限会社テラス・株式会社マッシュアイランド　●フィニッシュデザイン・印刷/図書印刷株式会社　〈表紙〉●イラスト/有限会社テラス
※本誌掲載の写真、イラスト、プログラム、および記事の無断転載を禁じます。(株)徳間書店インターメディア　1994　※ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。※MS-DOSはマイクロソフトの商標です。

本誌の内容に関するお問い合わせは
徳間書店インターメディア　マルチメディアEntertainment編集部
☎03-3431-1627
月曜日から金曜日(祝祭日を除く)の午後4時から6時までの間にお願いします。
※お問い合わせは本誌に関する内容のみ、うけつけています。ゲームの解き方などに対する質問はうけつけておりません。ご了承ください。

51 ●マルチメディアとはなにか？　今後は？　すべてがわかる特別企画!!
# マルチメディア・エンタテインメントの現状
映像新聞編集長　清水計宏氏に聞く

61 ●今後登場予定のものを含めて、全マルチメディア・マシン完全網羅!!
# HARDWARE GUIDE
マッキントッシュ ―― 62
IBM PC/ATとその互換機 ―― 66
FM TOWNS/FM TOWNS MARTY ―― 70
PC-9821 ―― 72
メガドライブ ―― 73
PCエンジン ―― 74
レーザーアクティブ ―― 75
3DO/その他 ―― 76

83 ●家庭用ゲーム機の世界を中心に活躍する3名が、熱く語る!!
# マルチメディア エンタテインメント インタビュー
広井王子 ―― 84
石原恒和 ―― 88
渡辺浩弐 ―― 92

101 ●最近発売されたもの、もうすぐ発売されるもの、厳選の33本を紹介!!
# SOFT REVIEWS

78 ●世界で唯一のマルチメディア・コンテスト
1993マルチメディアグランプリ結果発表

80 ●マルチメディア用のハードとソフトの入手法を解説
Shop Guide

94 ●全ソフトの発売予定などを掲載
新作ソフトオールカレンダー

98 ●抽選で新作ソフトをプレゼント
読者アンケート

# SUPER メガドライブFAN スーパーメガドライブファンVol.2

**好評発売中！**

1980円
（税込）

聴ける！
# 付録

## 総力特集

### ファンタシースター
～千年紀の終わりに
### V.R.（バーチャレーシング）
### LUNARII ほか

《CD収録曲》ファンタシースター／ストリートファイターIIダッシュプラス／ソニック・ザ・ヘッジホッグCD／バトルマニア大吟醸／コラムスIII／パーティークイズMEGA-Q／ダイナブラザーズ2／ジャングル・ストライク／F1 CIRCUS CD／MEGA-CDアルシャーク／BATTLE FANTASY／ザ・サード ワールド ウォー／マイト・アンド・マジックIII／エアーマネジメントII／信長の野望 覇王伝

# 調べる。

## Tokuma Intermedia Mook

※部数に限りがありますので、確実に手に入れるためにはお近くの書店にてご注文願います。

●ゲームカタログなどの保存性の高い記事が充実

徳間書店

ゲーム音楽が

# CD

## 3大永久保存企画

●発売予定ゲームまで全網羅
**ソフトオールカタログ**

●進歩の歴史が一目瞭然
**ハード・周辺機器完全ガイド**

●声優名までバッチリ紹介
**美少女キャラ名鑑**

《CD収録曲》●話題の3大RPG音楽特集〜イースⅣ The Dawn Of Ys／風の伝説ザナドゥ／エメラルド ドラゴン〜●発売前のゲーム音楽を一足早く〜ときめきメモリアル／ドラゴンナイトⅢ／フレイCD サーク外伝／真・女神転生／初恋物語／スーパーリアル麻雀PⅣ カスタム／フラッシュハイダース／魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補〜●ほかでは聴けないアレンジ曲収録〜プリンセス・ミネルバ／モンスターメーカー 闇の竜騎士／ぷよぷよCD〜

1980円(税込)

**12月13日ごろ発売**

SUPER PCEngine Fan スーパーPCエンジンファンVol.1

# 読む。 聴く。

●新作紹介を始め見逃せない記事が満載　●ほかでは聴けないゲーム音楽CD付録

# 毎号CDが付いている
# メディアミックスマガジン

雑誌を"見る"だけでは飽きたらなくなったスーパーファミコンユーザーに送る雑誌がこの「スーパーファミコンマガジン」だ。毎号付録としてスーパーファミコン最新ゲームの音楽をCDに収録しているから、"見る"だけでなく"聴く"ことができるのだ。本誌の記事でゲーム画面を見て、付録のCDでゲームのBGMを聴く。誰よりも早く、そして確実に、最新ゲームを疑似体験するためのエンタテインメントマガジンが、ここにある!!

## 見る!! 聴く!!

## スーパーファミコンの最新情報を音と誌面でクロスオーバー!!

# SUPER Famicom Magazine

徳間書店

## 毎月21日ごろ発売

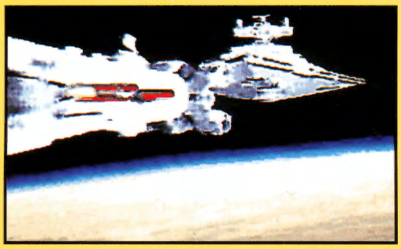
# Topic Soft!!

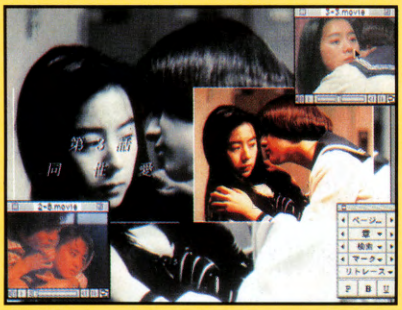
トピックソフト!!

## 厳選の最新注目作12本を、徹底解説!!

INDEX


ワールドエンジン　ファンタジオン …… 10
GADGET …… 14
ナイトトラップ …… 20
CRASH'N BURN …… 24
高校教師 …… 28
THE 7TH GUEST …… 32
夢見館の物語 …… 36
REBEL ASSAULT …… 40
PATLABOR DIGITAL LIBRARY …… 42
ぼのいぢり …… 44
GOAL RUSH!! …… 46
エンジェルメイト …… 48



時をさかのぼり
おとぎ話の世界を
好きなよ
組み

# WORLD ENGINE FANTAZION

ワールド エンジン ファンタジオン

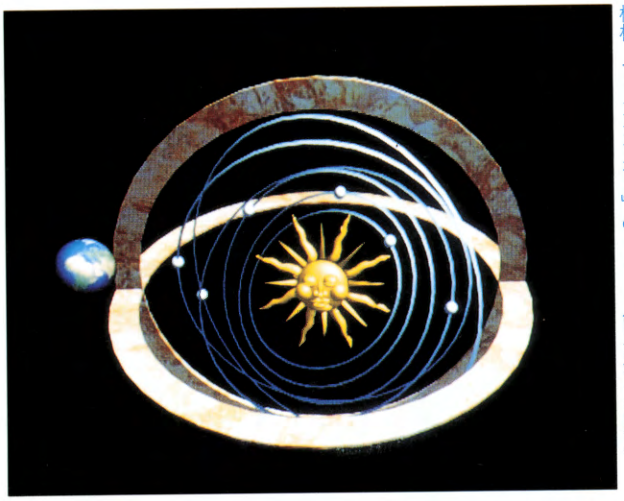
サイトロン・アンド・アートのからおとぎ話の世界で遊ぶ玩具箱が登場する。まだ、開発途中の状態ではあったがその全体像がつかめてきたので、さっそく紹介しよう。前作の『バーチャル・バラエティショー』の雰囲気に似た独自の仮想の世界を自分の好みに合わせていじれる作品だ。今回、モチーフになるのは「シンドバッドの冒険」「不思議の国のアリス」「南総里見八犬伝」などが予定され、シリーズ化も期待できそうだ。

対応機種：マッキントッシュ
発売元：サイトロン・アンド・アート㈱　☎03-3498-7273
発売日：'94年1月20日
価格：9800円(税別)

うに
立てていく

# おとぎ話の世界を冒険

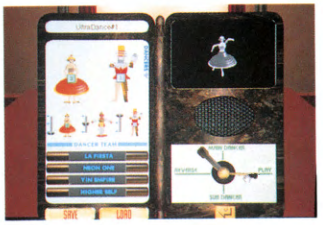
これは魔術と科学が融合した不思議な都市文明が栄える異次元空間での出来事。夢と幻想を追い求める魔術的科学者ドクトル・フーチキンが発明したのが「ファンタジオン」と呼ばれる物語製造機械。架空の物語世界を創り出す実験装置である。フーチキンは創造した理想の幻想世界へ去っていった。そして、今度はプレイヤーであるあなたが奇想天外な物語世界を創造する番である。「ファンタジオン」を用いて産みだした物語空間に、ナビゲーター・アーク号で潜航していくと夢の扉(ゲート・オブ・ドリームス)が待っている。その先の「マルチメディア・ネバーネバーランド」には、おとぎ話の夢が息づいているだろう。あなたが創り出した物語世界によって、体験できる冒険が変化していくのだ。では、その世界へ行こう。



おとぎ話をモチーフにした架空の物語世界を生成する機械「ファンタジオン」のイメージ(開発途中の画面)

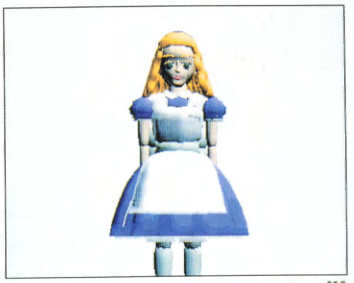
## バーチャル・バラエティショー

企画や設定はまったく異なるのだが、サイトロンの前作『バーチャル・バラエティショー』と基本思想が似ている。それは、コンピュータの中に箱庭的な空間を持っているところ。『バーチャル・バラエティショー』では、劇場の舞台であり、『ワールド・エンジン・ファンタジオン』では物語空間であるわけだ。また、共通する手法に演劇表現を用いるところがある。プレイヤーは、観客という立場に近い位置で作品を鑑賞しながら遊ぶ。『バーチャル・バラエティショー』も監督としてダンサーや楽団員を設定した後は、観客の立場で箱庭空間を楽しむものだった。



『バーチャル・バラエティショー』の画面。ショーを組み立てるゲーム

『バーチャル・バラエティショー』のパッケージ。アカデミックな雰囲気が漂うイメージだ



物語には「不思議の国のアリス」がモチーフになっているものもある。そこで、登場するアリスの開発画面

ここに紹介したウサギなどのキャラクタは、すべて表面の質感が表現されていない開発途中のグラフィック

これも開発中のキャラクタのイモ虫。やたら哲学的なことをしゃべるマッドな設定をよく現している

「首を切れー」と叫ぶ、ハートのクイーン。『ファンタジオン』の世界では、どんな行動をみせるのだろう?

©SCITRON&ART INC. ※画面は開発中のものです

# 登場人物を設定して物語を作る

現段階では、「シンドバッドの冒険」、「不思議の国のアリス」、「南総里見八犬伝」の物語世界が設定されている。できれば「西遊記」の世界も取り入れたいとのことだったが、まだ未定の状態。では、具体的にどのようにして「ファンタジオン」を操作し物語世界を構築していくのかを開発途中のグラフィックを交えて紹介しよう。

## 設定で変化するストーリー

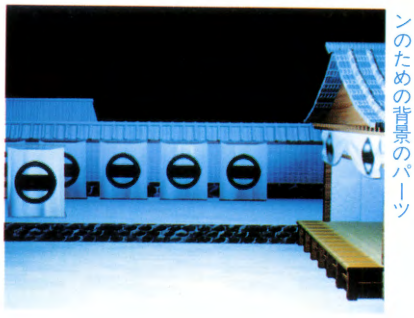
物語の舞台となる世界には、登場人物が配置されている。プレイヤーは、マップ上のキャラクタをクリックして性格を意地悪な人物とか本当はいい人とか設定できる。開発途中の段階では、マップに登場キャラクタを配置できるようになっていたが、場所を変えることで物語がどう変化するのかが、理解しにくいため取りやめになった。

このようにキャラクタの設定を変更する方法も考えられている。空白の欄に、完成版では性格の種類が表示され、その中から選べる

設定が決まると物語の世界に入っていく。このようにマップに段々近づいていき物語に入っていく

背景のパーツのひとつである松のグラフィック

山中のパーツ。このグラフィックの前に霞が置かれる予定



犬の八房が首をくわえてくるシーンのための背景のパーツ

アリスの物語のーシーン。キノコで縮小する?

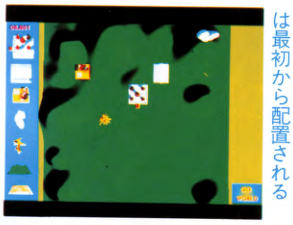
## 自分の世界で遊べる

登場人物たちが設定されると物語の世界が創りだされストーリーが展開する。モデリングされたキャラクタが行動する世界は、舞台背景の書き割りのように表現された3D。これを眺めているだけではなく、途中で行動を選ばなければならない。設定と行動により物語世界のストーリーが変化していくのを楽しめるのだ。

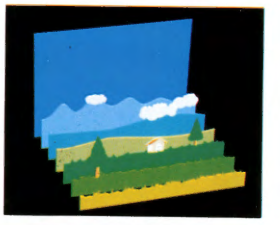
例をあげると「シンドバッドの冒険」のシーンで、ロック鳥の性格設定の凶暴/温厚と、雛を食べるか/食べないかといった、物語世界での行動選択によってストーリーが分岐していくのである。

開発途中では、本に人物を配置する予定だった

これも開発途中のマップ配置案のひとつ



完成版のマップ。人物は最初から配置される



背景のグラフィックは書き割りぼくなる

# 開発画面に見る登場人物

物語世界の「南総里見八犬伝」では、犬の八房と伏姫、玉梓などのキャラクタが登場。「不思議の国のアリス」には、3月ウサギとお茶会をしている帽子屋のマッド・ハッターなど有名なキャラクタが登場する。元となった物語を知っていればいるほど「ファンタジオン」の世界の面白さが深まるのは当然のことながら、どうアレンジされているか興味深い。

◎毒婦玉梓が首を切られるシーン

◎玉梓の首を切ることにした場合は、このように玉梓が起き上がり恨んでいるシーンに変わる。まさに芝居の舞台を観ているようだ

◎マッド・ハッターのキャラクタ。まだ、マッピングされてない

## 物語の元を知ってれば面白さが深まる

サイトロン・アンド・アートの資料にある物語のプロットの一部を公開する。これらのストーリーは有名なものばかりだが、ずいぶん昔に読んだとかいったことのために記憶があいまいになっている人もいるだろう。おとぎ話を知らなくても『ワールド・エンジン・ファンタジオン』は、充分楽しめるものになるだろうが、参考にしていただきたい。なお、ここで紹介する3作品のほかにも「ペルセウス物語」、「ヘラクレス物語」、「アルゴー号の大航海」、「オズの魔法使い」「西遊記」の参考資料が開発室にあった。これは、うまくするとシリーズ化される可能性があるということだろう。

**●不思議の国のアリス**

ポケットつきのチョッキを着たウサギが懐中時計を見ながら道を急いでいる。アリスは、ウサギを追いかけて穴の中を落下していく。アリスが落ちたところは、回りを鍵がかかったドアに囲まれた大広間。途方にくれたアリスは泣き出してしまう。瓶を握ったアリスは、小さくなり自分の涙の池で溺れそうになる。アリスは、水キセルをふかしているイモ虫に体を大きくするキノコと小さくするキノコのことを聞き、ちょうどいいサイズになる。女王のクロッケー大会に行く途中、3月ウサギ・帽子屋・眠りネズミのお茶会に出くわす。

**●南総里見八犬伝**

安房滝田城主神余光弘を亡きものにした逆臣山下定包と毒婦玉梓を討ち取る里見義実と忠臣金椀考吉。そのときに毒婦玉梓に呪われてしまう。館山の関東管領・安西景連に城外を包囲された里見義実は「誰でもいいから敵将安西景連の首を取ってきた者に娘の伏姫を嫁にとらせる」と口走ってしまう。それを聞いた飼い犬の八房が景連の首を取ってきたため、伏姫は、八房と人目を忍んで富山の山中で生活することになる。そして、伏姫は、八房の気に感応して子をはらんでしまう。伏姫を救出しようとした金椀大輔は、八房を撃ち殺すが、流れ弾に伏姫も倒れてしまう。伏姫が純潔を証明するために懐妊した腹に刃を突き立てると、仁・義・礼・智・忠・信・考・悌と刻まれた8つの玉が八方に飛び散る。

**●シンドバッドの冒険**

エデンの園のような美しい島がじつはクジラの背中だった。ロック鳥の卵を白い丸屋根と思ったシンドバッドのところにロック鳥が飛来する。シンドバッドは、ロック鳥の足に体をくくりつけ孤島を脱出するが、着いたのは大蛇に守られたダイヤモンドの島だった。

Topic Soft!!

# ノスタルジックなスチームパンク GADGET

ガジェット

**蒸気機関車のイメージはとてもノスタルジックで魅力的だ。旅、それも疾走する機関車の旅には、閉ざされた空間のためか異次元へのワープ感がある。1993マルチメディアグランプリの通商産業大臣賞およびインタラクティブメディア部門の最優秀賞を受賞した『ガジェット』の旅に出よう。**

対応機種：マッキントッシュ/FM TOWNS
発売元：東芝EMI㈱　☎03-5461-1815
発売日：12月17日
価格：9800円(税別)

## ホテルの一室から物語は始まる

インベンション、トラベル&アドベンチャーをキーワードとする『ガジェット』は、映画でも小説でもない新しいエンタテインメントを目指した「シナジー幾何学」制作の最新アドベンチャーだ。メインイメージの流線型の機関車は、未来的な中に懐かしさのあるスチームパンクの雰囲気。独自の世界観を創ることに成功しているグラフィックに引き込まれたら、もう『ガジェット』の世界に身をゆだねる心地よさから離れられなくなってしまうだろう。

### ストーリーの展開はどうか？

「ガジェット」とは、道具・機械装置を意味する言葉。プレイヤーは、双眼鏡や蓄電器などのさまざまなツールとなるアイテムを見つけながら謎を解いていくことになる。プレイヤーが最初に手に入れることができるジュラルミンのスーツケースにガジェットを詰めこんで、旅は続いていく。ことの起こりは、プレイヤーが宿泊していたウエストエンドホテルから始まる。自室の306号室からホテルのロビーに出た主人公は、スロースロップと名乗る謎の人物からひとつの依頼を受ける。それは、ある人物に接触して欲しいというものだった。手渡された写真に写る7人の科学者のひとり、ホースラヴァーがその人である。はたしてスロースロップの目的はなんなのか？　写真に写る科学者たちの関係は？　すべてが謎に満ちたまま、主人公はウエストエンド駅から流線型の蒸気機関車に乗り込むことになる。蒸気機関車の中で出会う人々や不思議な事件。停車駅での意外な結末を暗示する出来事などが待っている。

◎ウエストエンドホテルの306号室から始まる

◎ホテルの部屋で見つけた銀色に冷たく光るスーツケースには、最初は普通の衣類が入っているが……

◎謎の人物スロースロップから依頼を受けて捜索の旅に出ることになる

©1993　SYNERGY,Inc.

改札を抜けてあの列車で旅に出よう

## マウスひとつでゲームは進行する

ゲームの進めかたは、「シナジー幾何学」の『L-ZONE』などと同じく、マウスで画面上をクリックするタイプ。アイテムなどをクリックすると取ることができる。ドアは鍵がかかっていなければ開く。画面の左右をクリックすれば、その方向を向いた視点に画面が切り替わったり、行き止まりでない場合は移動したりする。しかし、『L-ZONE』などと明らかに異なるのは『ガジェット』では、会話などのメッセージが表示されること。人物にカーソルを合わせてクリックすると会話をすることができるのだ。このことにより目的がわりと明確になった。自由に動き回れるけれど、つぎになにをしていいのかわからないといった状態に陥りにくくなっている。とはいえできる限り不必要な説明を削除して、プレイヤーのイメージを壊さないようなシンプルなメッセージになっている。

マウスをクリックするだけでプレイできる簡単オペレーティング

## 「シナジー幾何学」の軌跡

「シナジー幾何学」の作品には、アート指向のグラフィックと音楽の融合を感じる。発売された各作品からシナジー幾何学の嗜好を探ってみる。

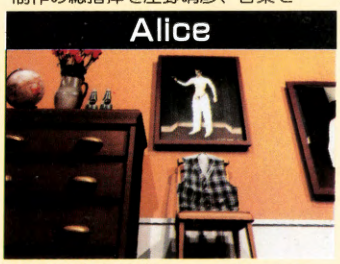
『アリス』は、金子國義の絵画、加藤和彦の音楽、監督を庄野晴彦。画面をクリックすることでゲームが進行する。部屋に隠されたトランプを探すという目的を忘れ、飾られた絵を自由に鑑賞して回ってもいい。最初はトランプ付きの豪華版だったが、のちに廉価版も発売された。

『L-ZONE』は、グラフィック・制作の総指揮を庄野晴彦、音楽を三浦憲和が担当。テクノな音楽を随所にちりばめたSF調アドベンチャー。メッセージが一切なく、シナリオを推測しながら遊ぶ。

『リフィクション』、オリジナルサウンドとオリジナルC.G.によるビジュアルサウンドを鑑賞する音楽クリップ集。シリーズ化され、『リフィクション』『ミュージアム&ホスピタル』『トナカイストーリー』の3作品がある。

そして今回の『ガジェット』へとつながり、さらに無機質なグラフィックに磨きがかかったインタラクティブな作品になった。

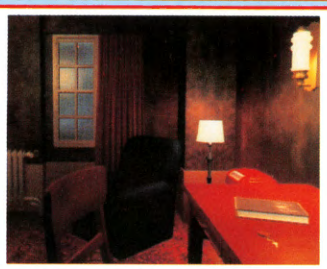
人間がひとりとして登場しない世界




芸術作品鑑賞ソフトともいえる

# ホテルを出て列車に乗りこむ

では、実際のゲームの進行を見てみよう。ゲームを始めるとホテルの一室にいる。すぐに部屋を出ようとするとポーターがじゃまをして外に出られない。そこで、部屋の中を歩き回ってみる。メモや銀色のスーツケースや部屋の鍵などを見つけることができるだろう。必要なものを持ったら部屋の外へと出られる。エレベータの中で、不気味な少年が同じスーツケースを持っている。ここでスーツケースの中身がすり変わる。ロビーには、スロースロップが座って待っている。7人の科学者が写っている1枚の写真を渡され、その中のひとりを捜すという依頼を受ける。

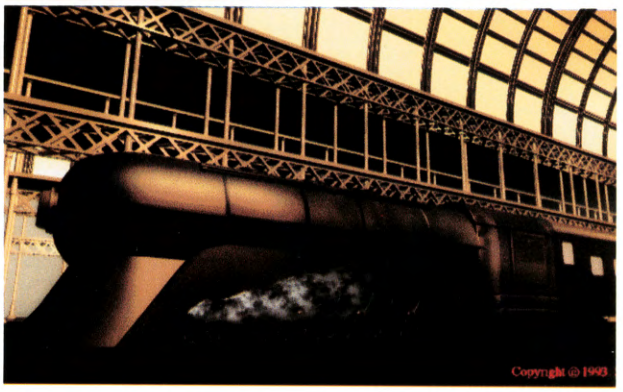


モノクロームの記憶の奥から目覚めるとホテルの一室にいる

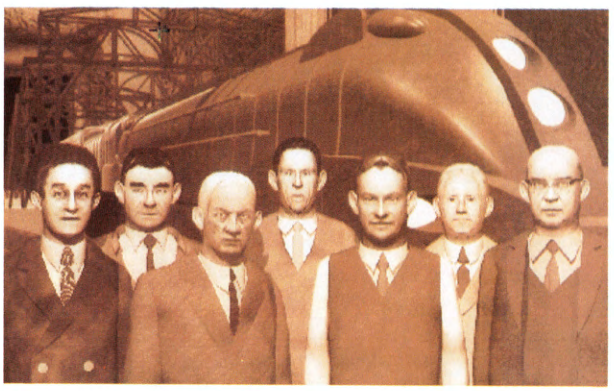
そうして、舞台はウエストエンド駅に移動する。車掌と話して目的の列車がわかる。

列車の中では、旅行客と話をして情報を集める。カーソルを人物に合わせてクリックすれば、「科学者は全員狂っている」などのメッセージが表示される。途中の駅では、博物館や天体観測所をさまよいながら銀色のスーツケースにガジェットを集めていく。

銀色のスーツケースにガジェットを入れて旅をすることに



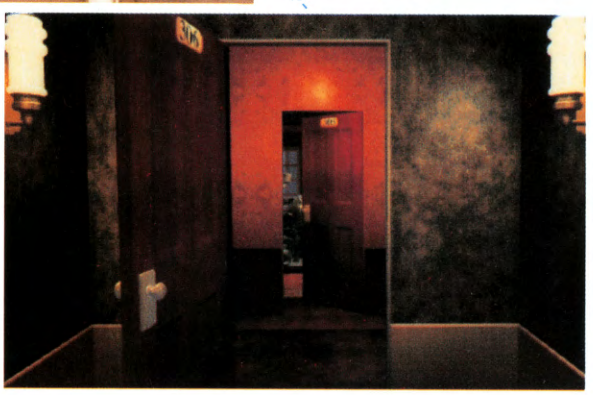

主人公が乗り込むことになった蒸気機関車は美しい流線型の中に力強さを感じる



写真に写る問題の人物ホースラヴァーは、手前左から2番目にいる

列車の中には、ときどき人がいることもある

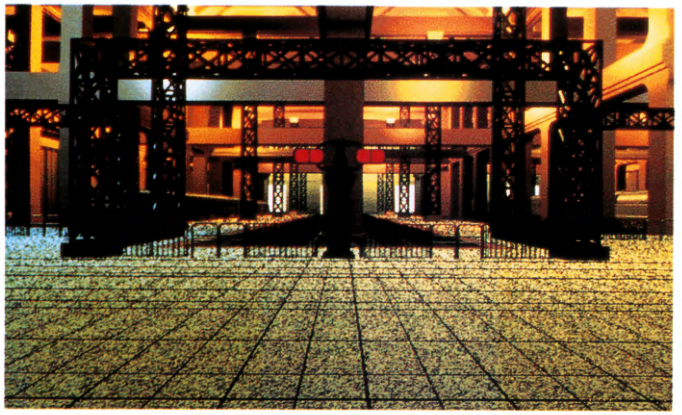
どこか怪しさの漂うスロースロップは、ホテルのソファーに座って待っている。彼の真の目的はなんだろうか?



主人公が泊まる、ウエストエンドホテルの306号室のドア。天井の光の回りぐあいがとてもリアルに表現されている

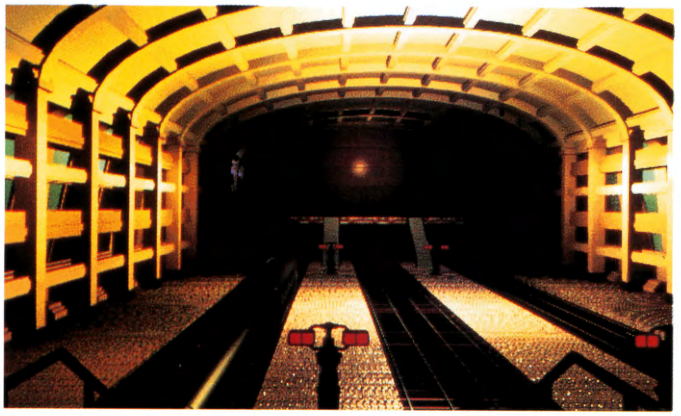
## アニメーション

未来と現在が交錯するシーンやイメージの部分では、カラーの画面からモノクロームな世界になり、アニメーションする。スムーズに動く画面を観ていると吸い込まれそうになってくる。右の連続写真で想像できるだろうか?

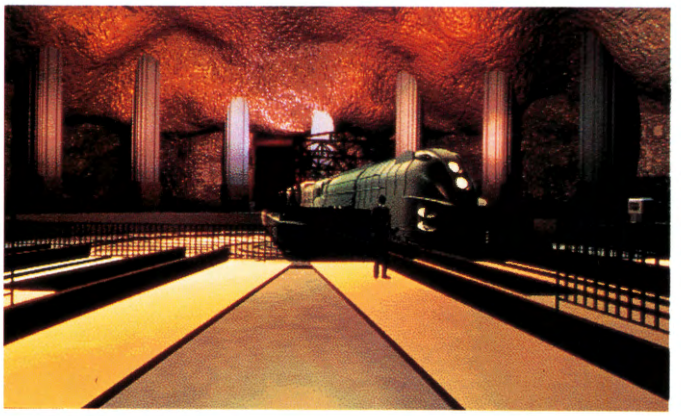


ここが旅の出発点となるウエストエンド駅の構内である

ミュージアム・オブ・サイエンス駅に博物館がある



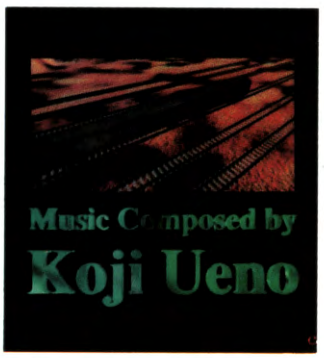
このダウンタウン駅には、帰りに止まる



異様な雰囲気が漂う謎の駅。なにが起こるのか？

## 開発者の感性のすばらしさ

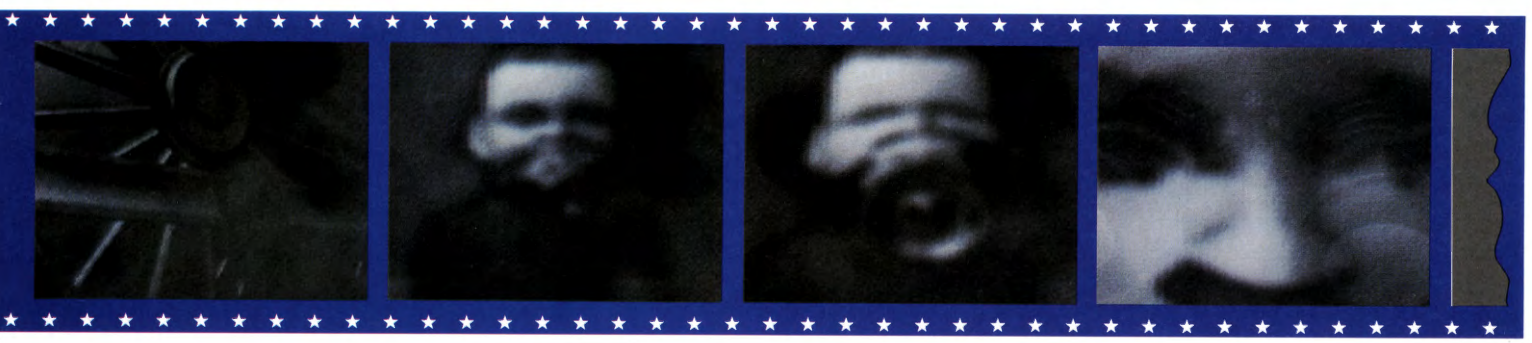
ビジュアリスト庄野晴彦のディレクション、上野耕路の作曲で創りあげられた世界はマシンエイジの香りに満ちた作品だ。その独特の世界は冷たく、やけに光沢を感じさせる質感を持った雰囲気のグラフィックによって表現されている。それを盛り上げているのが、機械音的なノイズサウンドの重厚なリズムを刻む音楽である。ビジュアルとサウンドの心地よい融合といったものを感じさせる。




デモの一画面。上野耕路の音楽がすごい

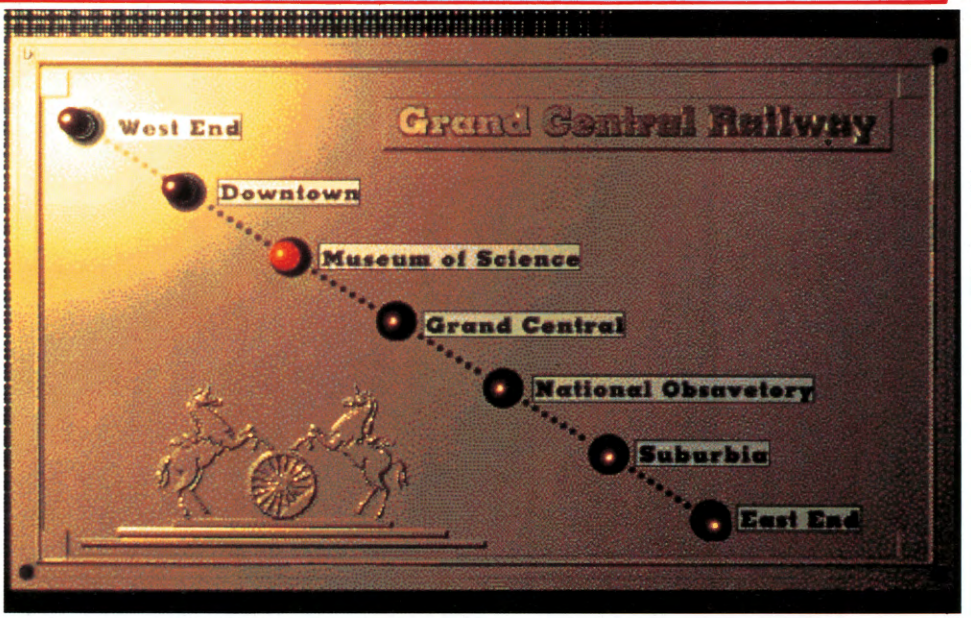
## 庄野晴彦氏のコメント

1993マルチメディアグランプリ贈賞式の式場、庄野晴彦氏は『ガジェット』について、こう語った。「『L－ZONE』の制作が終わった段階で、すでに『L－ZONE』の不満点を解消しようという、つぎの作品への動きはありました。そこには、3つのコンセプトがありまして、「ストーリーを明確にする」「現実との接点のある舞台にする」「キャラクタをつくる」というものです。『L－ZONE』の世界はSFのまったく架空のものだったのですが、もっと現実味をおびた世界でキャラクタである、人物たちの物語を展開させたいという方向に動いたのです。しかし、現実の世界を舞台にしたため、明らかな間違いがないよう設定がシビアになったのがたいへんでした。作曲家は、『ガジェット』の世界が設定された時点で、上野耕路しかいないということで決定しました。次作品も進んでいます」



# 列車で旅して科学者を捜しに行く

スロースロップの話では、ホースラヴァーと博物館で接触できるらしい。主人公は、博物館があるというミュージアム・オブ・サイエンス駅へ向かう。しかし、だれにも会えない。これからどうすればいいのだろう。その鍵を握るともいえる7人の科学者を紹介する。最初に出会えるトマスは、食堂車で主人公を待っている。ジョンとコンスタンチンは、一緒に行動していて、要所要所に現れる。主人公にヒントを与えてくれる人々だ。ジョージはグランドセントラル駅で会えるだろう。チャールズは、重要なガジェットのありかを教えてくれる。ウィルヘルムは、最後のガジェットを持っているらしい。そして、ホースラヴァーは、謎に包まれたままだ。7人の科学者たちの関係がどういったものかもまだ、わかっていない。

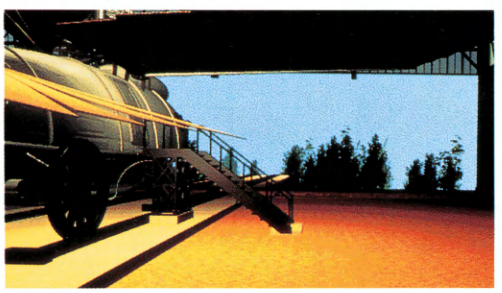



●列車の中にある路線図。ウエストエンド駅からイーストエンド駅へと向かっている。全部で7つの駅があるようだ

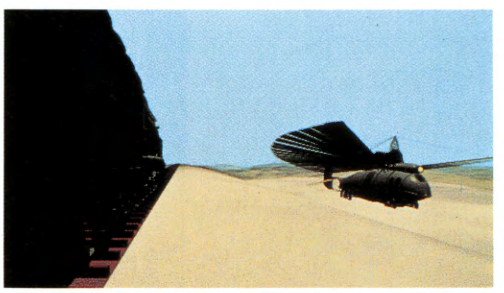
●アクの強いキャラクタばかりだ

●植物園としかわかっていない場所

●給水塔からストーリーはクライマックスへ突入する



●旅の途中でいろいろな乗り物が登場する



●人力飛行機に乗って移動することもある

## クイック タイム ムービーについて

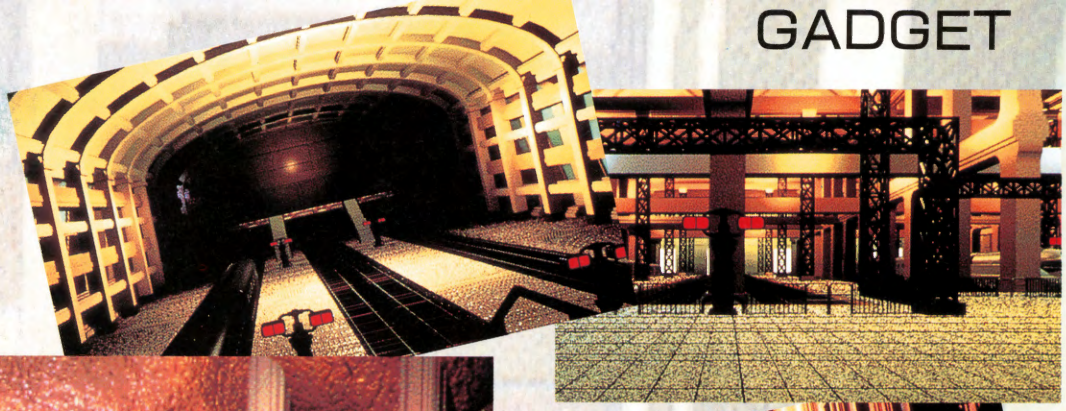
アップルが開発した動画を扱うためのソフトが『クイックタイムムービー』。取り込んだビデオの映像を再生したり、アニメーションを再生する画面を制御したりする。画像データを圧縮する機能などもある。動画の再生は、コンピュータの処理能力に依存しているため、現段階ではあまり大きなサイズで再生することができない。動画と同期して音声も再生できる。アニメーションする画面の下にバーがあり、静止やコマ送り、音量の調節などの制御ができる。『ガジェット』では、画面の一部をアニメーションさせるのに使われている。

## マクロマインド・ディレクターについて

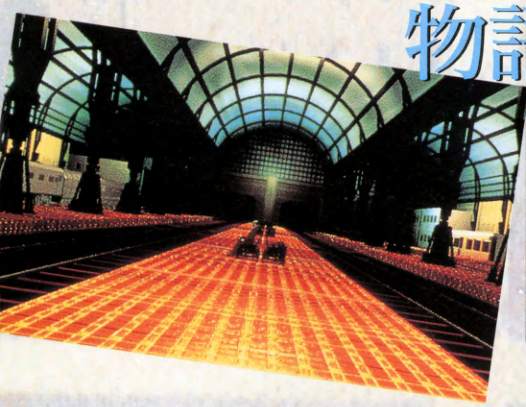
オーサリングツールと呼ばれるマルチメディア作品を制作するソフトの代表格が、マクロマインドの『ディレクター』。オーサリングツールとは、C.G. や音楽などいろいろな素材をひとつにまとめる機能を持ったツールのこと。『L-ZONE』や『ガジェット』は、さまざまなソフトで素材を作り、最終的に『ディレクター』を使ってまとめて完成されている。クリックされると機能する「ボタン」と呼ばれるものがあって、プログラマーでなくても簡単に作れるプログラムを追加すれば、条件に応じて反応を変えられる。

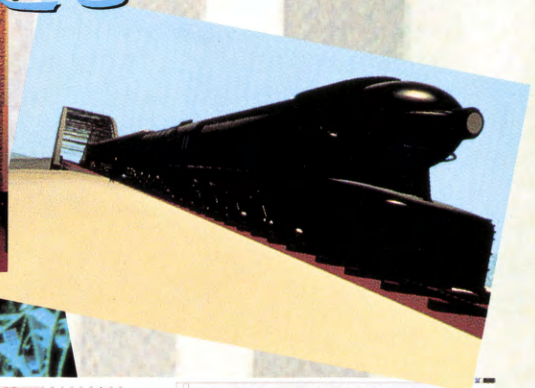
そして、物語は続いていく。まだまだ、謎が隠されている『ガジェット』だが、もうひとつわかっていることがある。それは、手に入れるガジェットの双眼鏡を覗くことにより未来の風景を見ることができるのだ。そこは、クイックタイムムービーで作られたなめらかにアニメーションする動画によって表現されている。

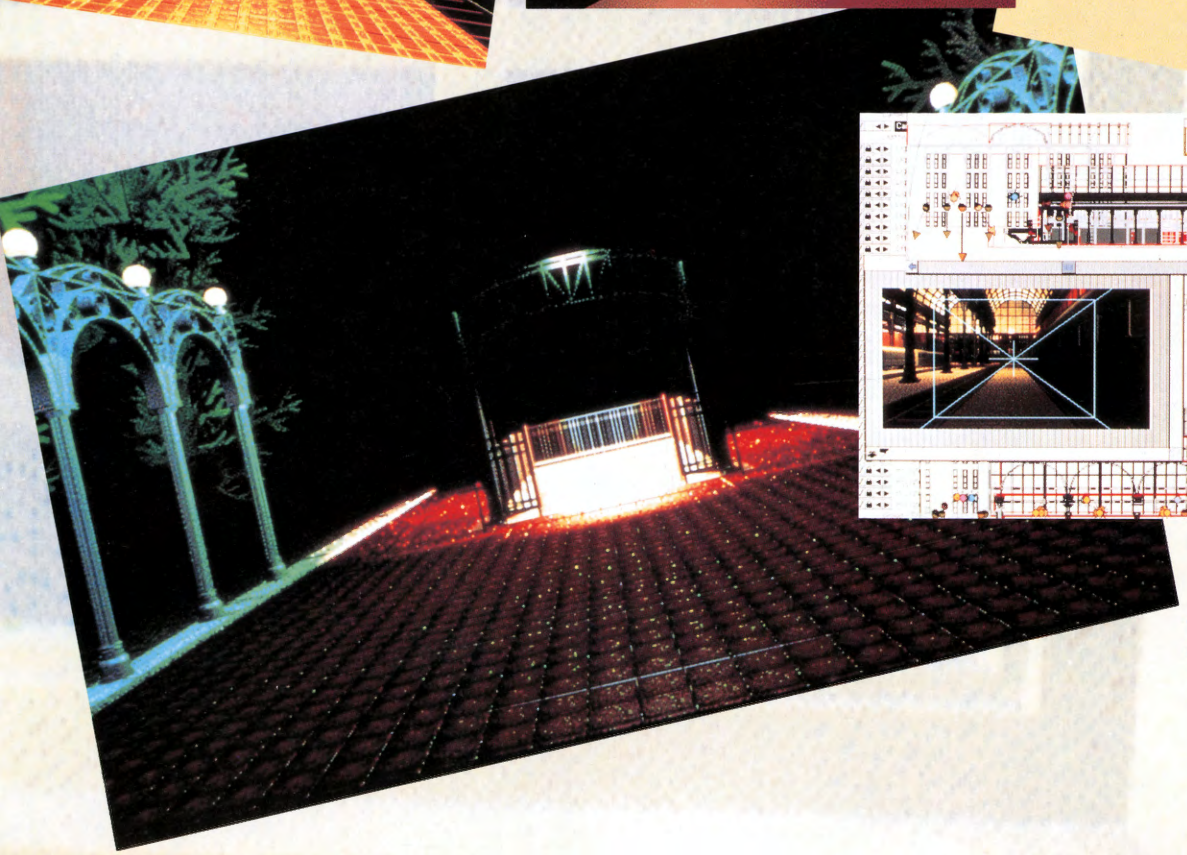
ゲームオーバーにならないゲームだが、いつでもセーブをすることができるようになった。また、重要な意味を持つアイテム類が、オープニングに登場する。

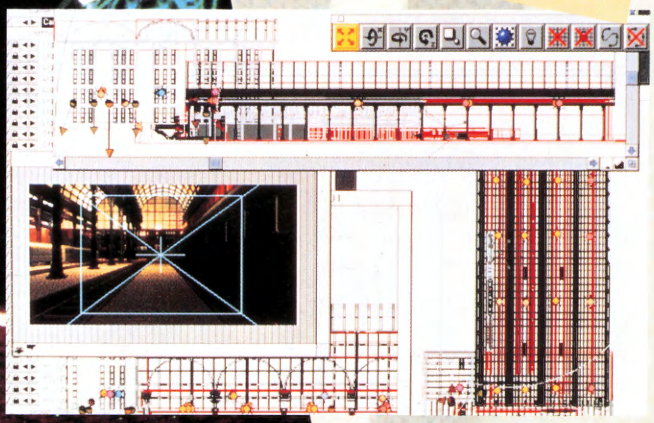


## 物語は中盤へと進む









●これが開発中の画面。左のグラフィックは、どうやらウエストエンド駅のようだ。光がどの位置からどれくらいの強さでどの方向にさしているかという設定をしている。3Dのグラフィック独特の作業だ

## 「覗き」がモチーフのニュータイプのゲーム

# NIGHT TRAP

ナイトトラップ

MEGA-CDで初めてのCD-ROM2枚組みの超大作ゲーム。訪れた人が行方不明になる不気味な洋館にしかけられた8台のテレビカメラを使ってその謎をとき、招待客を守るのがゲームの目的。これは映画の新しい形だ！

対応機種/MEGA-CD
発売元/セガ・エンタープライゼス　☎0120-012235
発売日/発売中
価格/8800円(税別)

## マーチン家に潜む魔の手から女の子を守り抜く

セガが「バーチャルシネマ」と銘打って発売したこのゲームは、MEGA-CDの動画再生モードを使った、インタラクティブ性の高いアドベンチャーゲームとなっている。プレイヤーをゲームの世界に引きずり込む演出も効果を発揮して、ゲームにのめり込めるぞ。

### いろんな場所で同時に多発するイベント

基本的にプレイヤーがこのゲームですることになるのは「覗き」だ。ある館に仕掛けられた8台のカメラを使って住人の生活を覗くのがプレイヤーの仕事なのだ。

ただし、一度に覗けるカメラは1台だけ。当然1つの場面に集中していると、他の場所で何か大変な事態が起こっても気付かないというわけだ。

プレイヤーはSCAT(セガ・コントロール・アタック・チーム)の一員となる。このチームは若い男女がよく行方不明になるという家の調査をしている。このマーチン家に備えられているカメラを使って住人を監視するのがプレイヤーの使命だ。

さらにカメラのある地点には罠が仕掛けられている。この罠もこちらが操作することができる。ただし、罠を起動させるには暗号コードの色が合ってないといけない。これを変えることができるのは、家の住人だけなので、それもカメラを使って随時確認しなければならない。

今夜はこの危険なマーチン家に6人の客が訪れる。プレイヤーはカメラと罠を使って、この訪問客を守らなくてはならないのだ。さらにこの家には怪しい住人の他にも「オーガー」と呼ばれる化け物も侵入してくる。このオーガーを罠を使って捕らえるのもプレイヤーの仕事だ。

8か所のカメラに常に目を光らせ、重要な情報を聞き逃がさず、さらにオーガーどもをなるだけ多く捕まえなくてはならない。無防備な女の子たちを守れるのはプレイヤーだけなのだ。

マーチン家に設置された8台のカメラを使って、オーガーどもを退治しなくてはならない

「覗き」感覚でゲームが楽しめる

彼女の命を助けられるか

話が進めば進むほどゲームは面白くなる。ゲームに入り込めるはず

©SEGA

# 8台のカメラを駆使して、敵をトラップにかける

ここではどうやって訪問客の女の子を守っていくかについて紹介していこう。とにかく彼女たちを悪魔の手から救いだせるのは、カメラの前にいるプレイヤーだけなのだ。監視を怠ると、彼女たちは見るも無残な目にあって、はかない一生を終えることになる。

## 8種類の場所を常にチェック

プレイヤーがやることといえば家に設置されている8台のカメラのスイッチを切り換えて、中の様子を探ることだけ。ここで問題になるのは一つの場所を見ていても他では時間が進んでしまうということ。暗号コードを聞き逃がすわけにはいかないし、オーガーを野放しにもしておけない。でも女の子たちのパーティも見てみたい。それにはとにかくこまめにカメラを切り換えるしかない。今この時点でどの場所で行われていることが一番重要かを素早く判断して、そこで情報を集めよう。勝負は一瞬で決まることもあるぞ。

リビングルーム。本棚が動いて？

玄関。シーンとしてる

キッチン。なにやら密談が…

1階廊下。誰もいませんな

ガレージ。車がやってきた

2階廊下。誰かくるのか

ベッドルーム。静かだ

バスルーム。異常なし

## トラップを使ってオーガーを倒す

プレイヤーがカメラのスイッチ以外にやれること、それが罠の起動だ。これは画面の中央右にあるトラップメーターを見て使用することになる。

トラップの対象となるものが画面内に現れるとメーターが上昇する。このメーターがレッドゾーンに達した時点でボタンを押せばその場所にある罠が起動して、オーガーたちを捕らえることができるのだ。ただし、このときにアクセスコードが違っていると、アクセスコードエラーとなって、罠は作動してくれない。確実にオーガーを捕まえるには家の監視も重要だが、それ以上に現在のアクセスコードの確認が大切なのだ。罠にかけることに成功すれば、捕まってジタバタするオーガーたちの姿を見ることができるぞ。

また、間違えて訪問客の誰かを罠にかけてしまうと、残念ながらゲームオーバーとなってしまう。隊長に怒鳴られてしまうぞ。

メーターが赤くなった時が勝負

哀れオーガーは罠の餌食となり果てるのだ

## 任務失敗は即、クビになる

SCATは数名のメンバーで構成されている。実は訪問客の1人であるケリーという女の子もそのメンバーなのだ。で、プレイヤーが操作を失敗して女の子を助けられなかった場合や、マーチン家に大量のオーガーが入り込んでしまった場合には容赦なくクビにされてしまう。シムス隊長に侮辱されてカメラを切られてしまうのだ。

本当に怖いのはこの人かも。無能な部下はあっさり切り捨てちゃう強気な人

# 湖の一軒家で始まる恐怖のパーティ

ゲームの舞台はひっそりとした湖のほとりに建つマーチン家。呪われた家族の住むこの家に、今夜も6人のうら若き男女が訪れる。彼らがこの家から生きて出られるかはすべてプレイヤー次第。最後に笑うのはマーチン一家かSCATか。戦いが始まる。

## 集まるメンバー、進む準備

シムス隊長の小言を聞いたら任務開始だ。まずはマーチン家の玄関のカメラに切り替わる。

しばらくはアクセスコードは変化しないから家の中に入り込んでくるオーガーどもを見つけたら、ガンガン罠にかけてやろう。

しばらくすると一階の廊下からこの家の主人であるヴィクターと息子のジェフ、いとこのトニーが出てくる。彼らは荷物を抱えて台所へと向かうので、カメラを切り換えて話に耳を傾けるのもいいだろう。この話によるとヴィクターと妻のシーラは今夜は留守にするようだが。

このケリーの合図がいいんだよね

キッチンで何やらお話中ですか

あまり仕事(?)に乗り気ではないトニーがぶつくさいいながら台所を出ていくころに、玄関に訪問客を乗せたバンが到着する。

長女のサラがみんなを迎えにでると、あとからマーチン夫妻が登場して訪問客の自己紹介となる。あと、ちょっとおかしなとなりのエディもここで登場する。みんなが家の中に入るときケリーが最後にカメラに向かって合図を送ってくるのでお見逃しなく。

一行はリビングルームへと通される。そして玄関のドアは閉じる。

やっと到着した訪問客御一行。なにやら楽しそうだが、このあとひどい目に

## 真夜中のパーティに忍びよる影

訪問客一行をリビングに通すとマーチン夫妻は家を出て行ってしまう。大人がいなくなったとハメをはずすみんなだが、好奇心旺盛なリサの弟ダニーは台所を抜けて廊下を抜け地下室へと探検の旅に出てしまう。この間にも着々とオーガーどもは侵入してくるから、パーティ以外の場所もちゃんと見回りしないと危険だ。

パーティも一段落して、一行は2階のベッドルームへ荷物を置きに行く。だが1階廊下ではダニーがとうとうオーガーの存在に気付いてしまう。そしてリサにも魔の手が。

楽しそうにドンチャカやってます

ダニーがオーガーに見つかった。この場はどうすることもできない

魔の手はリサにも伸びていた。ここでオーガーを捕まえられないと、即ゲームオーバーだぞ

## 登場人物 その1

最初に紹介するのはマーチン家で恐怖の一夜を過ごすことになる訪問客の面々だ。

リサの弟であるダニーを除けばあとはみなさんナイスバディのお姉さんばかり。中でもリサはバスルームでのお色気ショットでサービスしてくれるぞ。

プレイヤーの目的はこの6人をマーチン家の脅威から一晩守り抜くこと。オーガーに捕まってもだめだし、ましてや罠にかけるなどもっての他。そんなことしたらたちまちシムス隊長に怒鳴られて、首になってしまうぞ。

### ケリー

招待客に紛れてマーチン家に忍び込んだSCATの隊員。頭いいぞ

### メイガン

とびきり明るいパーティの盛り上げ役。歌マネがとてもうまい

### リサ

ダニーのお姉さん。バスルームでのサービスショットはお色気満点

### アシュレイ

トニーの昔の恋人に瓜二つ。おかげでトニーに助けられることに

### シンディー

今回のメンバーの中ではおとなしい方。彼女が台所で食べたのは?

### ダニー

リサの弟で非常に好奇心旺盛。でもそれが彼に危ない橋を渡らせる

## 登場人物 その2

こちらは若くて生きのいい人間の血を求める、ちょっと変わった吸血鬼家族の紹介。といっても隣に住んでいるエディは例外。彼は一見あぶない人だが、実は対オーガー用兵器も作ってしまう凄い人なのだ。

この吸血鬼たちの凄いところは、異常に明るいこと。本当に吸血鬼なのかと思うほど、明るく、楽しく生活している。ただし、いとこのトニーだけは、こんな生活に飽きているようだ。昔の恋人の面影をアシュレイにだぶらせているあたりは正統派の吸血鬼っぽいぞ。

**ヴィクター**
マーチン家の主。キザなセリフで奥さんと一緒に仲睦まじい所を見せる

**シーラ**
ヴィクターの妻。女性だけあって勘が鋭く、SCATにも気付く

**ジェフ**
マーチン家の長男。明るくて社交的だが、本性はけっこう汚い

**サラ**
マーチン家の長女。美しい笑顔で客を魅了するけどやっぱり吸血鬼

**トニー**
マーチン家のいとこ。吸血行為に罪悪感というもの感じている

**エディ**
隣に住んでいる変人。でも実は頭が良くて、意外に行動派なのだ

## オーガーたちの出現、吸血鬼の誤算

深夜の珍客に注意を取られていると、リサを助けることができずにシムス隊長に怒られてしまうぞ。ここはリサを助けなければすぐにゲームオーバーになってしまうのだ。罠のアクセスコードをしっかり確認しておこう。

リサをなんとか助け出すと、事態はドンドン急変する。次々とオーガーたちが女の子たちを襲い出すのだ。加えて、家にいるサラやジェフが目まぐるしくアクセスコードを変え出すから、なかなか目が離せない。どうやら、彼らもオーガーたちのようすがおかしいことに気付き始めたようだ。

外では、なんとか逃げ出したダニーがエディと再会。実はエディはこの家の住人の秘密を知っていて、密かに対抗手段まで用意していたことが判明する。これでなんとかオーガーたちに対抗できるかもしれないという希望がわいてきたぞ。

だが、その頃家の2階ではアシュレイがオーガーに襲われていた。放って置けばオーガーどもに血の一滴まで絞り出されてしまう。なんとしても助けだそう。アシュレイが捕まってしまったら、やはりその場でゲームオーバーなのだ。シムス隊長が待ってるぞ。

今度はアシュレイが襲われた！

シンディとメイガンはキッチンで大変なものを見つけてしまう！

## 最後に勝つのは？

もうここからは残った女の子たちを追いかけてカメラを切り換えていくしかない。次から次へと襲いかかるオーガーどもの魔の手から守ってやれるのはプレイヤーしかいないのだ。残念ながら家のまわりで待機していたSCAT隊員は次々とオーガーの手に掛かって命を落としてしまっている。ダニーの新兵器もオーガーに奪われてしまった。また、メイガンが捕まったときにケリーが罠を起動させて、と要求してくるが、ここではあわてて行動せず、一旦様子を見ることが大切だ。オーガーを捕らえることも大切だが、彼女たち自身を罠にかけることは決して許されない。このあとは勢ぞろいしたマーチン一家対残ったSCAT隊員の顔合わせなどのシーンが控えている。人間の力を遥かに越える超能力を駆使する敵に果たして勝つことができるのだろうか？

SCATの隊員もこのように…

さらに恐怖は高まっていく

## Impression

まずはゲームとしての着眼点のユニークさに敬意を表したい。そしてここまでキチンと1本のドラマを作ったことにも。ゲームのストーリーはありふれたものでも、システムと演出でここまでプレイヤーを引き込むことができるものかと感心する。

だが、問題点も幾つかある。ゲームを進める上での判定がシビアなため、ストーリーを追いかけるとゲームの進行が遅くなり、ゲームの進行に重点を置いてプレイすると今度はストーリーが分かりにくくなってしまうといった矛盾が生じてくる。これは何度もゲームをプレイすることで一応解決はできるが、セーブもコンティニューもないので頭からやり直さねばならないのだ。序盤ならまだしも20分も進めたものをまた最初からプレイするのは苦痛にしかならない。その点だけがゲームとしてのバランスを欠いていると思う。

## 武装したハイテクカーで過激サーキットを駆ける!

# CRASH'N BURN

クラッシュ　ン　バーン

アメリカで発売された3DOを購入すると、一緒に付いてくるこのゲームは、近未来の地球が舞台のレースゲーム。ミサイルやレーザーで武装したマシン同士の熾烈な戦いを美しいグラフィックと臨場感溢れるサウンドで楽しめる。

対応機種/3DO
発売元/Crystal Dynamix
発売日/発売中
価格/$67：95

## 核戦争後の地球が舞台のハイパーレースゲーム

低価格のマルチメディアマシンとして、この秋にアメリカで発売が開始された「3DO」。このニューマシンの発売と同時に登場したのがこのレースゲームだ。

単純にレースといっても、高性能マシンの能力を駆使してのゲームだけに臨場感は抜群。動画取り込みなどの画像処理もゲーム中に多く使われていて、ゲームを盛り上げるのにひと役買っている。

ゲームの舞台は核戦争が起こってしまった近未来の地球。世界各地では武装したハイテクマシンによるレースが人気を集めていた。プレイヤーは、この命を賭けた過激なレースに参加するのだ。

このオープニングは映画のよう

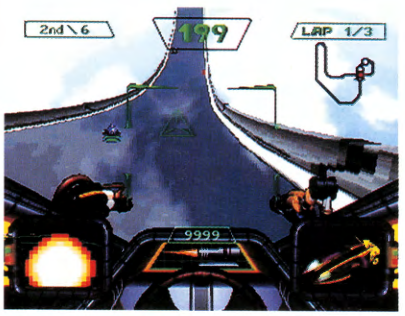
今までのゲームマシンでは不可能だったこのリアルなグラフィックを見よ！

### 順位を上げるためライバルを破壊

このゲームに登場するサーキットは全部で6種類。それぞれのサーキットごとに、5つのトラック(コース)が用意されているので計30種類ものコースで遊べることになる。

「Rally Racing」モードは6番目のサーキット「Deathdrome」を除く5つのサーキットから好きなものを選んでプレイすることが可能。「Tournament Racing」では最初の「Crash Course」から順に各サーキットを戦って勝ち抜いていく。このモードではゲームのセーブが可能になっている。

多彩な武器を装備できるのも魅力の一つ



レースに勝ち残るには3位以内に入賞せよ

レースクリアの条件は、周回を終えた時点で順位が3位以内であること。これで次のトラックへと進むことができる。一つのサーキットの全トラックを勝ち抜けば、次のサーキットへと進むことになる。また順位やポイントに応じて賞金がもらえるのでそのお金で愛車をチューンナップしていくことができる。強力な武器を装備して目の前を走るライバルカーを破壊して順位を上げていこう。破壊するだけで、ボーナスがもらえる車もいるから、ガンガンミサイルやレーザーを叩きこもう。

©CRYSTAL DYNAMIX

# 近未来の過激なバトルで勝ち残れ

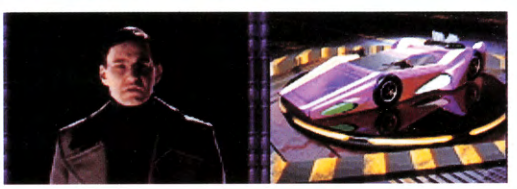
このレースで勝ち残るには運だけでは無理。卓越したドライビングテクニックに、愛車を少ない予算でいかにパワーアップさせるかといった金銭感覚、さらに順位と周回を見切ったピットインのタイミングなど、ありとあらゆるテクニックが要求されるのだ。

## 命賭けのレースに挑む6人の異能レーサー

ゲームに登場するレーサーは計6人。プレイヤーはこのうちの1人を選んでプレイすることになる。登場キャラクタのどれもが、近未来らしい(?)、怪しい人たちばかり。しかも、キャラクタを選択すると、ちゃんと自己紹介をしてくれる。

また、彼らの愛機であるレースマシンにはそれぞれ「火力重視」「スピード重視」「平均的」の3種類の特性がある。自分の乗るマシンの特性を考えたパワーアップをすれば、より確実にレースに勝利することができるはず。かっこいいマシンが強いとは限らないぞ。

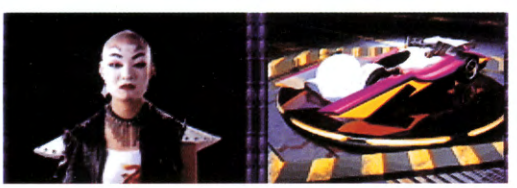
崩壊後の時代を力で生き抜いてきた、って感じのFang。彼の愛車Hammerheadは火力に優れた特性を持っている攻撃型だ



顔はこのメンバーの中でもわりとまともなDruger。スピードに優れたVortexを駆ってこのレースに挑戦してきた

鶏のようなトサカが目に付くTasman Twix。服のセンスに較べると愛車Caretakerはなかなか。平均的な特性の車だ

Assassin(暗殺者)という物騒な名前のマシンを持つ、Max Amillion。彼の車は見た目の通りスピードに秀でてる



ひょっとしてこれは日本人のなれの果てか。Klaw のSniperはバランスタイプだから初心者が使うのにピッタリの車だ

見た目のままのRockerの運転するFlatlinerは火力に重点を置いた設計。ライバルをガンガン破壊したい人はこれだ

## レースに勝って賞金でパワーアップ

それではレースの流れを順を追って紹介していこう。

プレイヤーは各サーキットの第1トラックからレースを開始することになる。最初はライバル車の中でも最後尾の6位からスタートする。ここから規定周回数を走る間に3位以内に順位を上げていかなくてはならないのだ。

レース中は視点を変えることができる。自車を後方から見る視点と運転席からの視点の2種類あり、走行中にいつでも切り換えることが可能。計器類を見る時は運転席の視点、ライバル車や他の車を追い抜くときは後方視点と使いわけるとレースが楽になるだろう。

レース中には地雷の上を走ったり、敵車にぶつかったり、ライバル車から攻撃を受けたりしてダメージが増えていく。そうなったらピットインしてダメージを回復させる。このとき一緒に燃料補給も行ってくれる。切りのいいところでピットアウトしよう。

1位と2位の賞金の差は激しい

レースが終了した時点で1位なら2000$の賞金が手に入る。2位は750$と額が落ちるのでぜひ1位を目指したい。あとはお店での楽しい買い物が待っている。うまく資金をやりくりして、愛車を効率よくパワーアップさせよう。

とにかく1位を目指して走るのだ。賞金をガッポリもらうために

よい武器を買えばそれだけレース展開も楽になる。ケチらずに買おう

凶悪な敵の攻撃から身を守るにはキチンとした装甲も購入しよう

# レーサーたちがしのぎを削る5つのサーキット

ここでは賞金目当ての命知らずたちがしのぎを削るサーキットを5つ紹介する。6番目のサーキットは勝ち抜いた者しか見ることができない。

マニュアルには「究極の悪夢」と書かれているが果たしてどんなサーキットなのだろう。

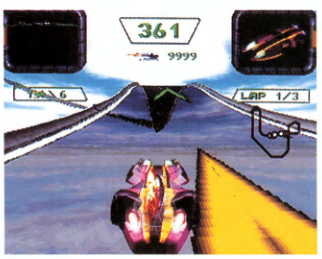
## 1st circuit CRASH COURSE

「Tournament Racing」で最初に走ることになるこのサーキット。ここではマシンのパワーアップを考えて常に高い順位を目指して走りたい。後半登場するコースに較べれば、比較的走りやすいトラックが多いので全トラックで1位を取るくらいの気持ちで望みたい。ただし、前半に登場するサーキットは総ラップ数が全部で3周と、とても短い。ダメージを受けたからといってのんびりピットになんか入っていると、その遅れを取り戻せぬままレースが終わってしまうなんてこともある。本当に深刻なダメージ以外はマシンを信じて走った方がいいだろう。驚かされるのは第5トラックだ。なんとコースが空の上に設置されているのだ。しかも、道が半透明のガラスみたいな物でできていて下が透けるという芸の細かさ。流れ去る雲海を見ながら、ライバル車とデッドヒートを繰り返すことになる。このトラックを3位以内で突破すれば、次のサーキットへと進むことになる。

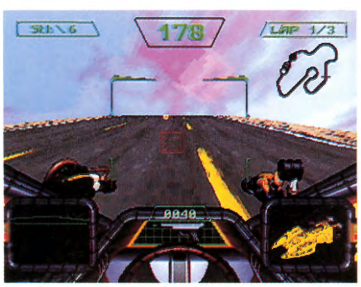
邪魔な敵には死、あるのみ！

ちょっとがんばれば1位になれる

コースを選ぶと、最初にそのコースのチャンピオンが威嚇してくる



これが噂の空中コース。気持ちよさそうだけど、実際にあったら怖い



簡単なコースで上位を目指す！

マシンが火を吹いても気にしない

## 2nd circuit WHIPLASH

コースの起伏が激しくなり、ライバルマシンを追い抜くのにも一筋縄ではいかなくなる第2のサーキット。ここでは前のサーキットでいかにパワーアップできたかが順位の命運を分けることになる。

このサーキットの特徴は道が水色となって表現されるスリップゾーンがコースのあちこちに用意されていること。特にカーブのきついトンネルの中などにあると、自車が曲がりきれずにゴリゴリとダメージを受けてしまう。他のライバルマシンの攻撃も激しくなるので余分なダメージは受けないようにしたい。スリップゾーンが見えたらキチンと減速して、無難にやり過ごすほうが賢明だろう。

このサーキットに来るころにはそれなりに武装も充実しているはず。そこでお勧めしたいのが、チャンピオンのマシンを破壊すること。これはレースの順位を決めるポイントが大量に加算される他になんと1000$という賞金がつく。これでさらに高額のアイテムを購入することができるようになるぞ。

スリップゾーンではドライビングテクニックがものをいうぞ

狭いトンネルでのデッドヒートが繰り広げられる

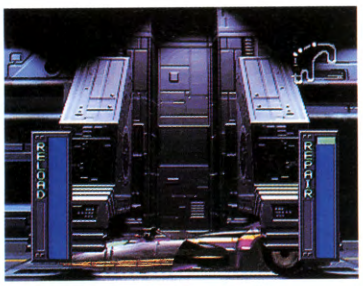
徐々にコースの起伏が激しくなってきている

どんなことが起きてもすばやく対処できるように

## 3rd circuit SHOCK WAVE

このサーキットから周回数が1周増えて4周になる。今までならピットに入らなくても逃げきることができたが、さすがに敵の攻撃も激しくなってくるので、ダメージも深刻になってくる。後部モニターや、スピードメーターが表示されなくなったらピットインした方がいいだろう。

ピットでは修理と燃料補給の両方を同時に行う。それぞれのメーターが上昇して回復していくが、ダメージはともかく、燃料は満タンまで待たなくてもいいだろう。



ピットのタイミングが勝負！

かなりきつい登り坂も登場

トップを走っていてそれなりのリードがあるのならそれでもいいが、3位4位の中盤では、そこそこ直っていればよしとしよう。一度離されるといくら修理したマシンでも追いつくのは難しい。

順位を上げるのが難しい

## 4th circuit FIRESTORM

その名の通り、炎のように激しい起伏を持つコースが多数登場する難易度の高いサーキットだ。

各トラックはさながら遊園地のジェットコースターのようなものばかり。アップダウンが激しく、急カーブも多い。鋭く切れ込んだカーブの先はスリップゾーンが口を開けて待っていたりするので、細心の注意を払ったドライビングで進みたい。

ダメージを受けてこれがホントの火の車ってやつですか

走行中に注意したいのは地雷の存在だ。いくら自分のマシンがパワーアップしていても、地雷のダメージを軽視することはできない。前を敵の車に塞がれていて、反対斜線に地雷が置かれていたとしたらどうするか。これは迷わず地雷を避ける方を優先したい。たとえそれで敵の車に当たったとしても地雷より、ダメージを受けることはない。それほど地雷のダメージは深刻なものなのだ。しかし、それは他車にもいえること。もしお金があったら自分も地雷を買って相手に踏ませるようにしたい。大ダメージを与えられるぞ。

地雷がゴロゴロしている、ひどいコース

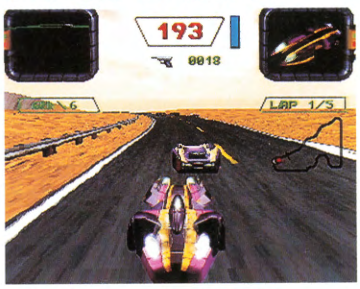
## 5th circuit WASTE LAND

いよいよこの過酷なレースも終盤戦に入った。このサーキットを3位以内で突破すれば最終目標である「Deathdrome」サーキットへと進むことができる。

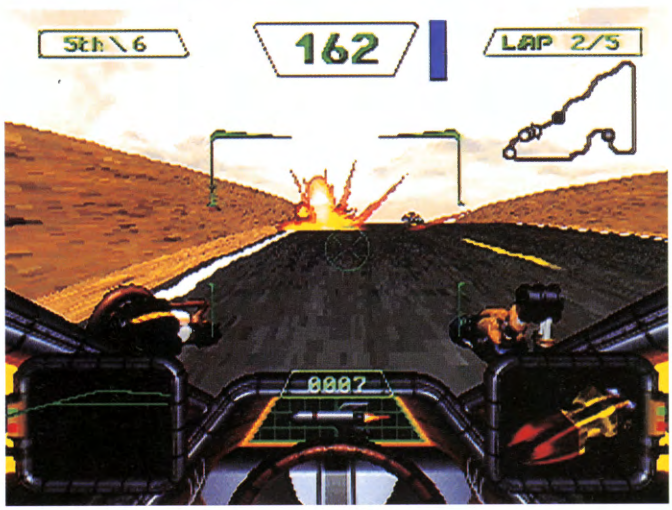
ここまでくれば自分のマシンもそれなりにパワーアップしているはず。あとはとにかく3位以内入賞を目指してレースをこなしていくしかない。強力な火器と頑丈な装甲で他車を寄せつけることなく1位を取ることも可能なはずだ。最後のサーキットはすぐそこだ。

いよいよ終盤。気を抜くな

圧倒的な火力の差を今こそ見せつけてやるのだ。これぞ強者の快感



夢の第6サーキットまでもう少しだ。順位を落とさぬように最後まで走り抜くぞ



自慢のミサイルで邪魔なライバルカーを粉砕！

### Impression

映画さながらのオープニングやコースチャンピオンの動画取り込みなどの画像処理など最初からプレイヤーを引きつけるものがある。

ゲームそのものはビジュアル面サウンド面など、さすがといった感があるが、肝心のゲーム性そのものに若干問題がある。

各サーキットごとの変化があまりなく、ゲームがだらだらと単調になりがちなのだ。ゲーム開始当時はパワーアップや先のサーキットへの期待などで、それなりに遊ぶことができるだろう。だが、ある程度やり込んでしまうと、先が見えてしまう。アメリカでは本体と一緒に付いてくるゲームだが、それほど長くやり込んで遊ぶことはないと思われる。

ゲーム終了を選ぶと、この会社の次回作のゲームの予告編が始まるのは面白い試みだ。

## 禁断の愛のTVドラマが電子ブック化された!!

# 高校教師（こうこうきょうし）

モニタで文章を読むペーパーレスの時代がついにきた。ボイジャー社のエキスパンドブックというツールが提供されたことにより、マッキントッシュでビジュアル表現力もある電子ブックの世界がより身近な存在となった。

対応機種/マッキントッシュ
発売元/TBS ☎03-3586-2440
発売日/発売中
価格/5000円(税別)

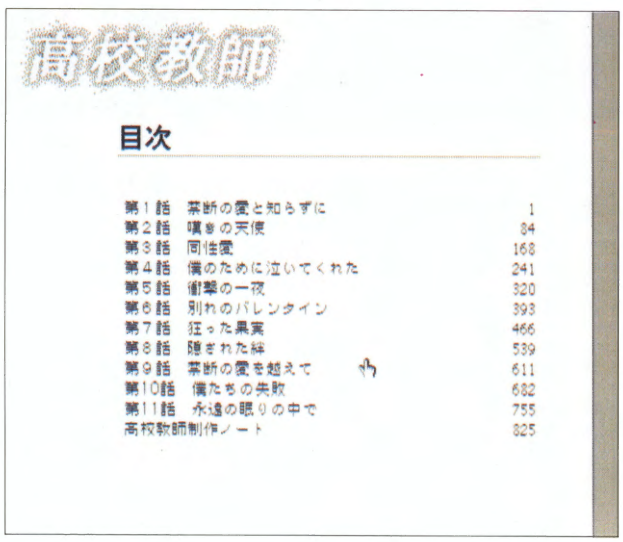
## TBSのマルチメディアシリーズ第1弾として発売

TBSからマルチメディア作品の第1弾が登場した。お茶の間でも話題を呼んだTVドラマ『高校教師』のいうなれば電子ブック版である。シナリオを読み進めながら、名シーンを再生して楽しめるようになっている。今後、こういったCDがシリーズ化されれば、TVのドラマの奥深い内容をじっくり鑑賞したり、研究することが可能になってくる。TVの映像資産を生かした作品が期待できる。

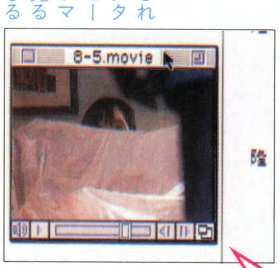
### シナリオと映像がシンクロする

基本となるのは、各話のシナリオをモニター上でページをめくりながら読んでいくことにある。その時々に、映像が収録されているシーンがある。これを再生すると、サイズは小さいながらもクイックタイムムービーでTVと同じ音声と映像を見ることができる。シナリオと比較しながら映像を見ることでTV以上に状況が理解できる。

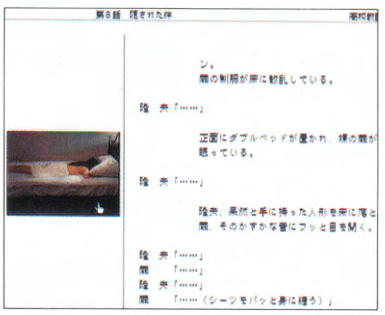
シナリオは全824ページに第1話から最終回の第11話までのすべてが収められており、シナリオの1ページがそのままモニタの1ページになっている。また、クイックタイムムービーによる映像はさすがに全話全シーンを収録するだけの容量がなかったためか、名シーンの収録という形になっている。しかし、抜粋されているとはいえ、クイックタイムムービーが107本も収録されているので、ほぼ全ての重要なシーンが網羅されていると考えていいだろう。TVドラマの『高校教師』を見ていない人でも物語のイメージの途中が欠落しているといった印象は受けずにシナリオと映像を読み進められる。このことによりシナリオと映像が完全にシンクロし、シナリオを映像が補い、映像をシナリオが補うというTVドラマでは、得られない細かな設定や情景、感情などが理解できる利点がある。そのあたりが、単なるデータベースではない特徴である。




シナリオを読んでいき、気になるシーンがどのように映像化されたかを確認することができる




呼び出されたクイックタイムムービーでTVドラマの映像を見ることができる



左にある絵をクリックするとムービーが呼び出され自動的に再生される

### クイックタイムムービーの操作

絵をクリックすると映像が再生される。このとき下にあるバーでクイックタイムムービーを操作することができる。左から音量・再生/静止・再生カットの移動・巻き戻し・早送り・画面サイズの変更。

©TBS /Expanded Books-J engine and "The Libray" /The Voyager Publishing Inc. /Voyager Japan Inc.

# TVや小説、そしてビデオにもない独自のメディア

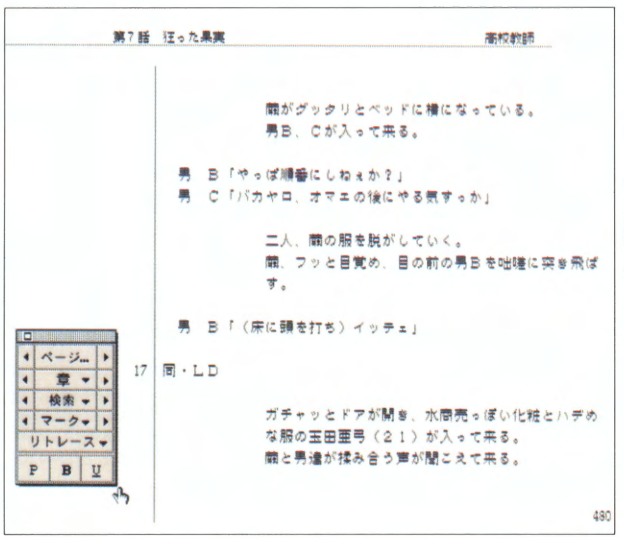
最初の第1話から順にシナリオを読み進めるのもいいが、それだけではもったいないくらいの機能をこのソフトは持っている。データベース的に活用する時にも活用できる機能を生かしたシナリオの読み方を紹介しよう。TVや小説などにはない世界が展開する。

## 数々の機能で読める

まずは、読んで面白そうなページをチェックしておく。マーカーの役割を果たす機能などを紹介。

### ブックパレット

画面の右端をクリックすると出てくる「ブックパレット」は、基本的なページをめくる操作をする。ページを1枚ずつめくるだけでなく、各章の最初を開いたりといったいわば、ビデオのリモコンのようなものである。これは画面の好きな場所に移動させることが可能。クイックタイムムービーを見るのにじゃまになるようなときは、消すこともできる。



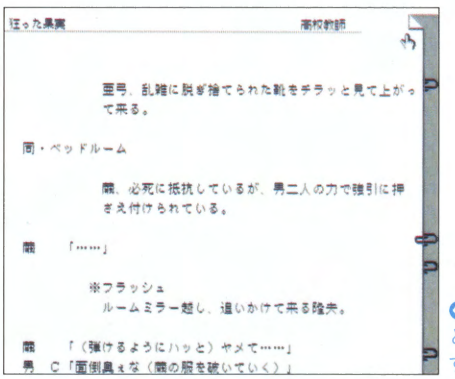

シナリオを読むための基本コマンドをすべて揃えている「ブックパレット」が画面左下にある

### マーク

画面左上をクリックするとページの端が折れたグラフィックに変化する。読んでいた本の端を折って、次に読み始めるときの目印にするのと同じ感覚。タイトル画面で本にシオリがはさんであるグラフィックをクリックすると、このマークしたページから開かれる。マークをすると見たいときにすぐにそのページを開けて便利。

### クリップ

メニューバー(画面の一番上)の「クリップ」を選ぶと画面左下に文房具のクリップのグラフィックが表示される。クリップにカーソルを合わせ、ボタンを押したまま上へ移動させると、そのページをクリップではさんだことになる。全部でクリップは12個までしか使えないけれど、素早くチェックできる。クリップは他のページを開いているときにも画面左横に見えているので、そこをクリックすればすぐにそのページを開くことができる。どちらかといえば、「マーク」よりも気軽に使えるようになっている機能だと考えられる。




「マーク」「クリップ」ともにページをチェックする機能である

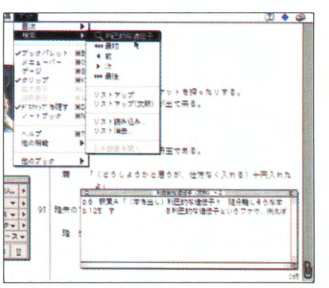
## 検索機能で言葉を探す

ページをマークして、気になるところだけを見つけて読むという機能は、どちらかといえば、シナリオを読みながら活用するものだ。

それとは別の機能として、シナリオの中に使われている独特の語句によってページを開くという機能「検索」がある。特定の単語や文字列がシナリオの中で使われているかどうかを調べたり、使われている場合どんなシーンなのかがわかるようになっている。変わった使いかたとしてランダムに特定の単語を元にシナリオを読んだりすることもできるだろう。また、記憶に残っている名セリフの場面を見つけるときに活用することができる。一度読み終わったシナリオのマークしそびれたところを探すときに役立つかもしれない。

「検索」は、検索する単語が複数箇所あることを考えて、最初に出てくるところ、一番最後に出てくるところ、現在開いているページに近い前方向か後ろ方向の4種の方法で単語を探すことができる。前回検索した単語を記憶しているので、「前」を連続して選べば、ひとつずつ順番に検索している単語があるページへジャンプさせていくことができる。

また、「リストアップ」機能により検索したい単語があるページを一覧表示させることも可能。これは、ファイルとしてセーブすることができる。検索した単語によるシナリオの分類分けをすることができる便利な機能だ。



気になるセリフを調べられる

## 日本語版エキスパンドブックツールについて

もともとマッキントッシュには、標準添付される『ハイパーカード』というカードデータベース型のツールがある。その『ハイパーカード』の基本性能を利用し、検索などの見て読むための機能を追加&強化したツールがボイジャー社から発売された『エキスパンドブックツール』である。だから、マッキントッシュのハードディスクに『ハイパーカード』がなければ、『エキスパンドブックツール』は動作しない。そして、このテキストデータを電子ブック化するための有効な機能を持つ『エキスパンドブックツール』によって『高校教師』は作られている。じつは、このページで紹介している「マーク」や「クリップ」の機能も『高校教師』独自の機能というよりは『エキスパンドブックツール』にある機能そのものを活用しているのである。今回、別コーナーで紹介している『ウルトラマン研究序説』や『ゴジラ生物学序説』なども『エキスパンドブックツール』で制作されているもので、まったく同じ操作で読むことができる。本誌で紹介したもののほかには、『マリリンモンロー検屍台の女神』やビートルズの『ア・ハード・デイズ・ナイト』など数多くの作品が発売されている。海外の人気も高く、英語版の『エキスパンドブックツール』で制作されたものが数百タイトルもある。

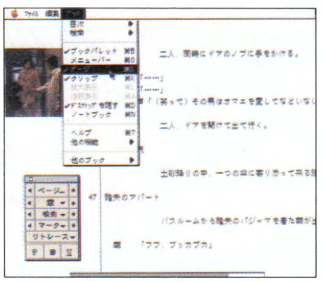
# まだまだこんな活用もできるエキスパンドブックツール

『高校教師』というよりほとんど『エキスパンドブックツール』の機能説明になってしまうが、前ページで紹介した機能とはまた異なる機能を紹介する。使いかたによっては、普通のデータベース以上の利用ができるかもしれない。

これらの機能により単にシナリオを読むだけではない電子ブックの面白さが広がってくる。また、自分専用にカスタム化したデータベースを形づくれるのも『エキスパンドブックツール』の特徴といえるだろう。

## 全体を見ながら読む

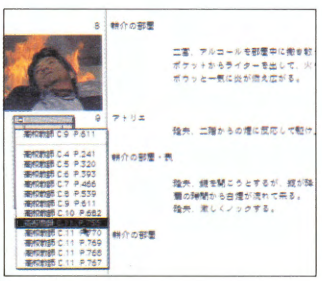
カーソルを画面上にもってくると現れるメニューバーから「ブック」→「ゲージ」を選ぶと画面中央下にバーが現れる。バーの左右の長さが収録されているテキスト全体の分量を意味する。ページをめくっていくと左からバーが灰色になり、テキストの全体の分量のどのあたりを読んでいるのかがわかる。また、バーの灰色と白の境目をクリックしたまま移動させるとそのぶんのページ数をめくることができるようになっている。



灰色のバーで現在読んでいるページが全体のどのあたりかを表示している

## 読んだ過去を振り返る

「ブックパレット」かメニューバーのどちらででも選ぶことができる「リトレース」は、いままで読んできたページに戻れる機能。ページを飛ばしたり、「検索」して別のページにジャンプしても、どういったページの順に読んできたかを記憶している。そのため前に読んでいたページを忘れてしまったときでも戻ることができたり、自分が何ページから何ページを読んでいたのかを調べることができる。



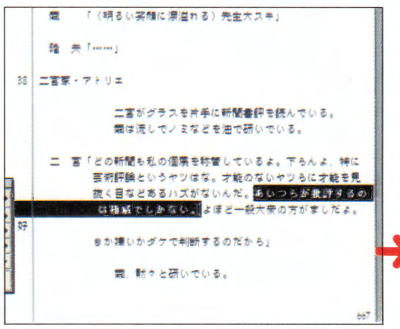
読み進めてきたページが新しい順に上から並んでいる。好きなページに戻れる

## TVドラマ「高校教師」

教師と女生徒の愛をテーマに近親相姦から同性愛にレイプなど衝撃的な内容のTVドラマ「高校教師」は、'93年の1月から3月までTBSで放映された。ビデオ(全4巻)でも発売されたし、キャストやシナリオをリニューアルした劇場映画版まで製作されるほどの話題作だった。TVドラマのほうは、主人公2人を真田広之と桜井幸子が演じた。性倒錯者の教師を京本政樹、娘を溺愛する父親を峰岸徹、レイプされる女子高生を持田真樹、生徒に理解されないスパルタ教師を赤井英和、主人公の婚約者を渡辺典子とそれぞれが個性的な役どころにはまっている。そして、女子高校を舞台に新任の教師と生徒の恋愛物語は意外な方向へと進んでいく。脚本は、「101回目のプロポーズ」や「ひとつ屋根の下」などの高視聴率を記録する人気ドラマを手がけた野島伸司である。主題歌のほうもTVドラマ同様にヒットした、森田童子の「僕たちの失敗」(ワーナーミュージック・ジャパン)。プロデューサーは、伊藤一尋

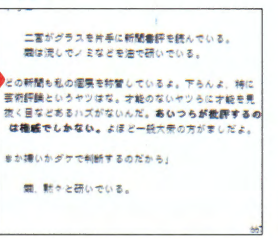
## 文字の形を変えて強調

シナリオ中の文字の書体を変えることができる。特に気になる単語や文字を強調することが可能なわけだ。やりかたは、まずカーソルを書体を変えたい文字の最初に移動させクリックする。するとカーソルの形が変化するのでクリックしたまま書体を変えたい最後の文字まで移動させる。これで、選んだところの文字が反転する。次に「ブックパレット」の一番下にある「B」をクリックする。これで書体が太めの文字になって強調されるだろう。普通の文字に戻したいときには、同じように元に戻したい文字を選んだ後、「ブックパレット」の「B」の左横にある「P」をクリックすればいい。通常の文字に戻るだろう。なお「ブックパレット」の右下の「U」も同じような機能で、文字にアンダーラインを引くことができるものだが、別のプログラムがないと機能しない。



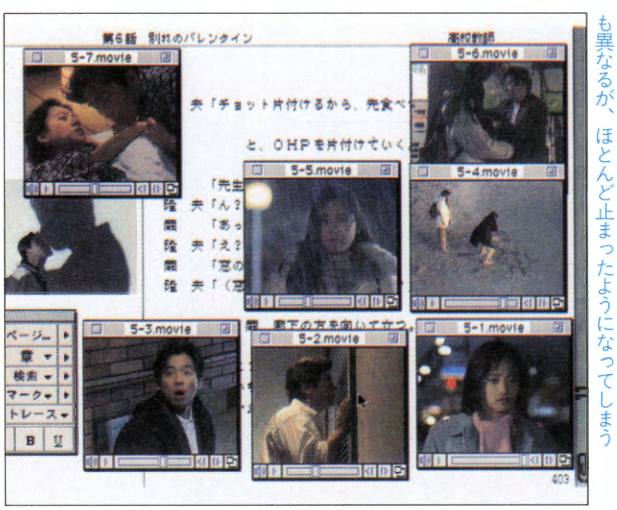
クリックする位置を判定するのがシビアなのでちょっと難しい。選びたい文字のちょっと上をクリックするのがコツ

「B」で文字を太くすることができる。また、元に戻すときは、「P」を選べばいい。「U」は使えない



## ムービーを並べて見ることもできる

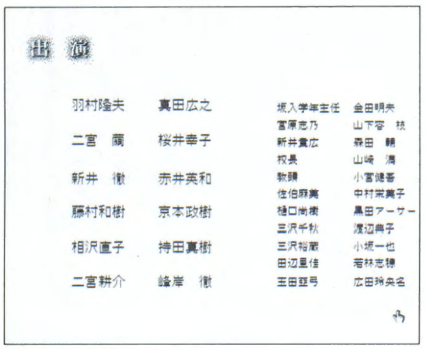
『高校教師』では映像をクリックするとクイックタイムムービーが再生されるが、左上のボタンを押さない限りムービーは表示されたままになる。だから、ページをめくって別のムービーを再生させていくと、画面上に複数のムービーが表示されることになる。そこで、いっぺんに複数のムービーを順番に再生させ、連続してムービーだけを楽しむということもできるというわけだ。




連続でひとつずつ再生すれば問題はないが、同時に2つのムービーを再生するとマッキントッシュの機種によっても異なるが、ほとんど止まったようになってしまう

# ちょっと違ったことが、制作ノートにはある

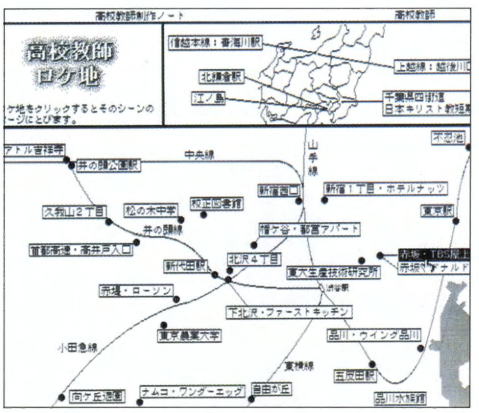
この『高校教師』には、全11話からなる章のほかに制作ノートという章が最後にある。ここには、TVドラマ『高校教師』を裏側から見た姿ともいえる制作サイドからの視点でシナリオを読めるような工夫がなされている。実際のところシナリオは、TVドラマの土台であり、それ以外にも数多くの要素が組合わさって成り立っている。ロケーションの現場の環境や制作者の意向が少なからずシナリオに影響を与えている。それらのほんのちょっとした側面ではあるが、別の面からデータを検証できる章でもある。では、制作ノートの章の紹介である。



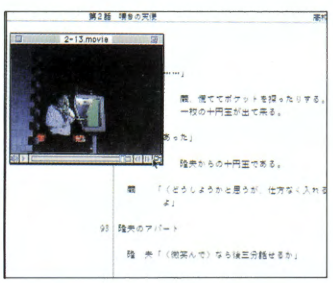

出演者のデータが収められている

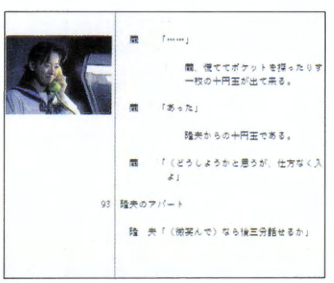
## ロケ地で見るムービー

出演者たちの名簿の後にロケ地のページがある。東京を中心の地図が表示され、どのあたりでTVドラマの撮影が行われたのかがわかる。それだけでなく、地名をクリックすると、そのロケ地で撮影されたクイックタイムムービーが見られるページにジャンプする。どのシーンがどのロケ地で撮影されたものか、実在の場所とドラマの舞台を比較できるのだ。




地名をクリックするのだ。地図上の点をクリックしてもなんの変化もおきない



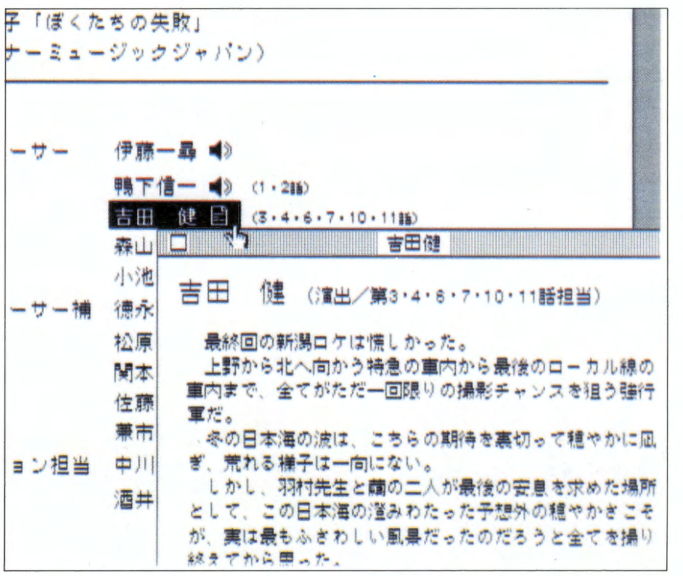
## 劇場版の予告編が見られる

各章の最初のタイトルページには、グラフィックが表示されている。制作ノートのタイトルページの右下のグラフィックをクリックするとクイックタイムムービーが再生される。唐沢寿明出演の映画版『高校教師』の予告を見られる。映画は'93年11月に公開された。

タイトルのグラフィックをクリックすると戦慄の予告編の映像が再生される。ガラスが割れるヤツね。映画も見たくさせる

## 制作者の生の声がメモ

制作ノートの最後には、制作スタッフの一覧がある。よく見ると数人の名前の後にスピーカーや用紙のマークがある。ここをクリックするとメッセージやコメントを聞けるようになっている。




しゃべる、読める制作者のコメント。熱意が伝わってくる

## Impression

マルチメディアの電子ブックとして、TVドラマの『高校教師』という物語をクイックタイムムービーとシナリオ両方で鑑賞したという観点からなら、それなりに楽しめる作品だ。ただし、TVやビデオで『高校教師』を見てなかったらという条件がつく。ビデオを見てそれほど間が開かないうちにこの作品を見ると、ムービーに収録されなかった映像部分が気になってしまうだろう。どうしてもシナリオを読んでいると新しい発見(人物の心理描写や細かな主人公たちのやりとりの意味)があり、すぐにそのシーンを映像で確認したくなる。そこでムービーが活用されるはずなのだが、すべての映像が収録されているわけではないので、確認できなかったりする。データベースソフトとしては、もうしぶんないのだけれど、その点が残念だ。しかし、それは、LDに任せることだろうか?

狂気の館で難問パズルに次々チャレンジ!

# THE 7th GUEST

ザ セブンス ゲスト

CD-ROM2枚組みのホラー風味のパズル集。プレイヤーは不気味な館に招待された7人の客たちの運命を見守りながら、館のあちこちにあるパズルを解いていく。館の主が集まった人々に仕掛けたこととは一体何か!?

対応機種/IBM-PC
発売元/Virgin GAMES
発売日/発売中
価格/1万1000円

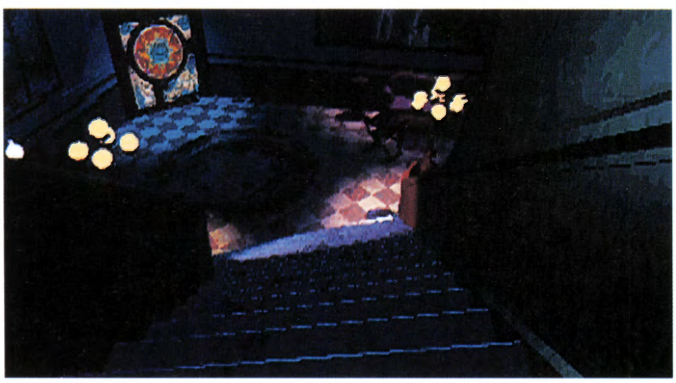
## 幻想とパズルの微妙なブレンドをお試しあれ…

発売されたメディアがCD-ROM、しかも2枚組みという超大作ゲームがこの『THE 7th GUEST』だ。

ゲームの内容はアドベンチャー仕立てのパズルゲーム集といったところ。プレイヤーはとある屋敷に集められた7人の男女の運命を、肉体を持たない意識体として、見届けることになる。

プレイヤーができることといえば、屋敷内を移動してパズルを探し出し、それを解くことぐらい。パズルはそれぞれやさしいものから、超難解なものまで各種用意されている。アメリカのソフトだけに英語を使ったパズルなども、いくつか登場するが、そういったパズルは英語の知識が少なからず要求される。パズルを解くことができると、目の前でCD-ROMの容量を活かした、実写取り込みのドラマが展開され、また今まで行けなかった場所などへも進めるようになる。

ゲームを通しての雰囲気は渋目で重厚なグラフィックのおかげでダークで、重い。まるでホラー映画の世界に入りこんだようだ。パズルを解いたあと、プレイヤーの眼前で展開される招待客たちのストーリーも、重々しい話になることが多い。7人の招待客の最後がどうなるかに興味を引かれる。



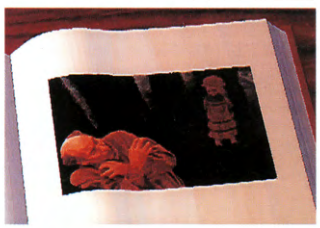
とにかく美しいビジュアルが動く動く。特にドラマ部分は秀逸だ

### 暗くて重いオープニングストーリー

オープニングは本をめくるように紹介されていく。ナレーションはすべて英語で、ゲームの舞台となる屋敷を作った人物「スタウフ」について語ってくれる。

特に秀でた才能もなく、淡々と人生を過ごしてきた男スタウフ。ある日を境に彼は毎晩オモチャの夢を見るようになる。試しに夢で見たとおりのオモチャを作って売ってみると、それはたちまち街の評判となった。だが、彼の作ったオモチャを手にした子供は、謎の病気にかかり次々と死んでいく。

彼が最後に見た夢を元に作ったのがゲームの舞台となる屋敷だ。



この男の見た夢がすべての始まり

### CD-ROM2枚組みで動画が凄い

このゲームは舞台となる一軒家内部のグラフィックも凄いが、招待客たちが繰り広げる画像取り込みのドラマも凄い。さすがにCD-ROMを2枚も使っているだけあって、まるで映画を見ているように動き、話してくれる。残念ながら、会話の内容がすべて英語で、しかもメッセージが表示されないので、ヒヤリングができないと完全に理解することはできないが、この動画処理は一見の価値がある。また屋敷内を移動するときのアニメーションも非常に滑らか。プレイヤーが肉体を持っていないという設定なので意外な場所に入れたりするのも面白い。

7人の招待客の織り成すドラマを見よ

©Virgin Games

# 7人目の客が館に到着する時、運命の歯車が動きだす

謎の男スタウフが人形を売ったお金で自分が最後に見た夢を実現させた一軒家。そしてこの屋敷に招待された老若男女7人。スタウフはなんのために彼らを招待し、彼らもまたどういう目的でこの屋敷を訪れたのか。真実はパズルを解かなければわからない…。

## マウス一本で簡単に操作する

ゲームはマウスだけで操作ができ、簡潔な操作方法でゲームに集中できるように配慮されている。

プレイヤーは画面に表示されるアイコンを使ってゲームを進めていく。アイコンの数は全部で6種類。順番に紹介していこう。

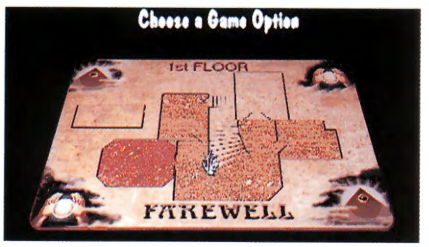
まず、骸骨の手のアイコン。これは移動をするときに使うもの。画面上でこのアイコンが奥を指差すように動けば、さらに先へと進めるということ。進めないという場合はチッチッと左右に手を振る。仮面のアイコンはドラママスクと呼ばれるもの。これをクリックするとその場で招待客たちのドラマが開始される。脳ミソの見える頭蓋骨という趣味の悪いアイコンはパズルを開始するものだ。これが表示される場所をクリックすると、そこに隠されているパズルをプレイすることができる。入れ歯の姿をした「オシャベリな歯」と呼ばれるアイコンは特殊なイベントがあるときに表示される。ピラミッドのアイコンは環境設定のアイコン。目玉のアイコンはパズルを解くときに使う。

ガイコツの手で移動を指示する

ここにはパズルが隠されている

## マップも見られる

ピラミッドのアイコンをクリックしたときに表示されるメニューの中にマップを見るというものがある。これは自分がいまいるフロアーで、どこの部屋に入って、しかもその部屋にあるパズルを解いたかどうかまでが判る優れ物だ。ワープさせられて自分の居場所がわからなくなってしまったときなどに役に立つだろう。




マップも美しく表示。行った場所は色がつく

## 意外な抜け道も

プレイヤーの存在は肉体を持たない意識体、すなわち幽霊のようなもの。したがって普通では考えられないような場所でも入り込むことができてしまう。その例が2階の1室に置かれているビリヤードの台だ。この台をクリックすると、プレイヤーの視点はグングンとコーナーのポケットへと移動していき最後には吸い込まれてしまう。暗い穴を通ってどこに出るのかというと、1階の台所のオーブンから飛び出すのだ。

移動した出口はなんと台所！　こういう仕掛けはアドベンチャーだ

## 新たなドラマを見るには…

スタウフ氏の作ったこの家では実にさまざまなドラマが繰り広げられる。プレイヤーが初めて訪れる部屋などでは、必ずと言っていいほど何らかの展開があるはずだ。だが、そのドラマも一度にすべてを見ることができるわけではない。

この望遠鏡にパズルが隠れてる

その部屋で起こったドラマを最後まで見届けるには、プレイヤーの知力を総動員して、その部屋に用意されている難解なパズルをクリアしなくてはならないのだ。

パズルが現れたら全力で解く

パズルを解くことができれば、ドラマの続きが展開されることになる。スタウフ氏が自ら登場してなにやら挑戦状を叩きつけてくる場合もあるし、招待客がとんでもない目に会うようなものもある。中にはゲームを解く上での重要な情報を含むものもあるので見逃すことのないようにしたい。また、パズルを解くことで、今まで鍵がかかっていた扉が開くようになったりするので、さらに探索できる場所が増える。こうして次から次へとドラマとパズルを繰り返しながら、ゲーム終了へと近づいていくことになる。がんばってもパズルが難解すぎて、どうしても先へ進めないという人は書斎にある本を見てみよう。この本でパズルのヒントを見ることができる。ヒントを使ってパズルをクリアしよう。

なんとかクリアできそう

ドラマの続きが始まるぞ

色々な場所でいろいろなストーリーを見ることができる

# ようこそ、殺意と退廃の待つエントランスへ

それでは実際にこの不思議な家を紹介していくことにしよう。

まずは1階。ここには広い玄関ホールと2階への階段、そして4つの扉がある。最初から全部の扉の中に入れるわけではない。さらに、マップを見るとわかるが通路のつながっていない部屋があるのに気付くはず。ここへは最初の段階では進む方法がないが、話が進行するにつれて行けるようになる。1階には全部で6種類のパズルがある。中には意外な場所に隠されているパズルもあるから、あちこち調べてみよう。

さて、どこから見て回りましょうか

## 書斎

静かな書斎には望遠鏡が一台置いてある。この部屋のパズルはこの望遠鏡をクリックすると始まる。

覗いた望遠鏡には火星らしき、赤い星が見える。この星がパズルになる。

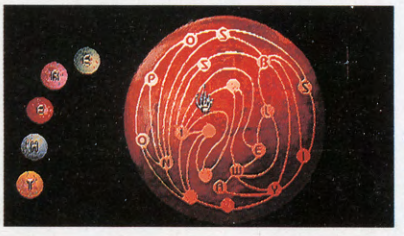
このパズルのルールは一番下の文字「T」からスタートして、線でつながれた文字をたどっていき、散らばった文字すべてを使って英語の文章を作るというものだ。

このパズルはそれほど難しいものではない。高校生程度の英語読解能力があればスンナリと解けてしまうだろう。

奥にある望遠鏡がこの部屋のパズル。すかさずクリックしよう

ちなみに完成した英文を訳すと「可能な道はない」といった意味のものになる。

このパズルを解くと、この家の主人スタウフ氏が登場する。プレイヤーに対して「屋根裏にいる」などといい残して姿をくらましてしまうぞ。この程度のパズルはまだまだ序盤戦もいいところ。こんなところで行き詰まってはいられない。



ちょっと英語ができる人なら簡単。出来ない人はお勉強しましょう。これぐらいは

## 食堂

食堂には大きなテーブルにディナーの用意がされている。プレイヤーはここでまず6人の招待客を見ることになる。まだ、この段階では問題の7人目のゲストは到着していない。で、このテーブルに置いてあるケーキがこの部屋のパズルになっている。

プレイヤーはこのケーキを6等分して6人に切り分ければいい。ただし、それには法則がある。ケーキはバラバラにすると30個分になる。6等分だから、各人に5個分が渡ればいい。だが、その5個の中にケーキのデコレーションのドクロを二つ、お墓を二つ、何もないものを一つ必ず含まなければならない。しかもそれぞれのケーキはつながっていないといけないのだ。この条件をクリアして6等分できれば、このパズルは突破したことになる。

空白部分を1個ずつ入れるというところから考えれば、意外に簡単に解けるはず。柔軟な思考で挑戦

## 玄関

玄関にかかる美しいステンドグラス。これがこの場所のパズルだ

このステンドグラスには八芒星が描かれている。この八芒星の頂点をクリックすると一匹のクモが置かれる。このクモは一直線に次の頂点を目指して進み、頂点についた時点で止まる。こうして次々とクモを置いていき、7匹のクモを各頂点に配置できればクリアとなる。簡単に見えて、あることに気がつかないと、なかなか解けない名パズルといえる。

適当にクモを置いていっても、このパズルを解くことはできない

このパズルをクリアすると、この屋敷が迎える最後の招待客、7人目のゲストが登場する。その姿を見て驚くかも。

最後の招待客が到着した。なぜか他の客もこの子のことを狙っている？

## 台所

台所で解くことになるパズルは英文を作るもの。しかもこれはかなりの学力を必要とする難易度の高いものだ。

奥の棚を開けると始まるこのパズルは、英字のプリントされた缶を上手に並べ変えて英文を作ればよい。だが、この缶にプリントされている英字には1つも母音がない。すべて子音で単語を作り文章を構成しなくてはならないのだ。

完成した文章を訳すと「内気なジプシーは私の地下室でいたずらっぽく元気に会合の約束をする」となる。「内気な」＝「SHY」ぐらいは普通でも判るが、「いたずらっぽく」や「元気に」などの意味を持つ子音だけの単語となると専門知識がないとお手上げだ。いざとなったら、書斎のヒントブックに泣きつこう。

子音だけの単語を8つも作る。ヒントはどれも「Y」の字が入ること

# 謎の美人幽霊が誘う狂気への階段

2階は部屋数も多く、それだけ解かなければならないパズルも多い。さらに2階中央の廊下には、この家に招待された7人以外の人物が登場する。白いドレスをまとった美しい女性なのだが、彼女はプレイヤーに何かを訴えかけるような仕種で廊下を通り過ぎていく。他にもこの廊下では招待客を見かけたりすることもある。

2階も1階同様に最初から開かない扉がいくつかある。そういう場所はあとにして、入ることのできる部屋のパズルから解いていけばいいだろう。

この女性は何度も見ることになるぞ

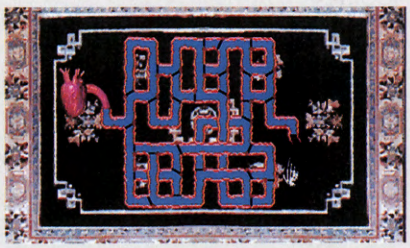
## 寝室1

いよいよ2階のパズルに入る。最初はかなり簡単なものからいこう。まずは招待客の寝室の一つの絨毯に隠されているパズル。

これは左に見える心臓から流れ出す血を、迷路の中にある多数の弁を切り換えて一番右の出口から出してやればよいというもの。

心臓はクリックするまで血が流れない。そこで、ゴールからスタートして心臓までの道を作っていけば簡単に解けるだろう。このパズルを解くと、寝室で楽しそうに遊ぶカップルの姿が見れるはず。また、部屋の後ろにある鏡をクリックしてもドラマを見ることができる。

その2つが終われば この部屋には用はない。次なるパズルを求めて他の部屋へと進んでいこう。他のパズルはもっと手強いぞ。



このゲームの中では最も優しい部類に入るであろうパズル。ゆっくり考えよう

## 寝室2

2階は寝室が多い。この寝室ではベッドカバーをクリックすることでパズルが始まるぞ。

これも英文を作る問題。螺旋状に並んだ英字を使って英文を作っていく。プレイヤーはスタートから初めて、常に3つ目か5つ目の英字を拾って行かなくてはならない。進行方向は前だけでなく、後ろに戻ることもできるというのがポイント。こうして上手く英字を拾って文を作成する。

単語が判れば楽勝なんだけど

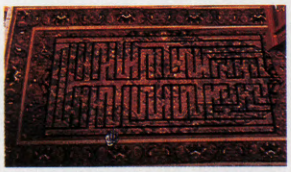
完成した文は訳すと「空は赤い。キミの運命は血まみれだ」というものになる。単語の中では、「赤い」という部分と「運命」というのがわかりづらいところだ。ここもそれほど難易度は高くない。

寝室で話し込む2人の男女

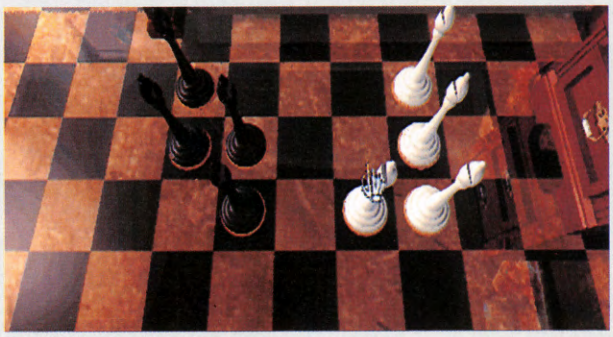
## 寝室3

このゲームで1、2位を争う難易度のパズルがこの寝室にある。

チェスのビショップのコマを使ったパズルがそれだ。ルールは簡単で、左右にならぶ白と黒のビショップのコマの位置をすべて入れ換えればいいだけ。ただし、それぞれのビショップに取られてしまうような場所にはコマを置くことができない。ビショップは斜めにならいくつでも進むことができるので、それを考慮にいれてコマを動かさなければならない。移動できる範囲が4マス×5マスと、とても狭いために非常に難易度が高くなっている。



カーペットには別の情報も



これはヒントブックの力がないとだめかも

## さらに進むと地下迷宮が…

この屋敷にはまだまだ行ける場所が数多く残っている。1階の離れや2階の螺旋階段、地下の納骨堂に巨大迷路など、謎になっている部分はかなりある。これらをすべて探索し、パズルを解かないとエンディングにはたどりつけない。

後半は7人目の招待客を巡って他のゲストたちの対立や、スタウフの人形の謎なども明らかになってストーリーもドンドン盛り上がっていく。この屋敷に彼らが呼ばれた理由とそしてスタウフがしかけた最後の謎とは何か?

どんなイベントが待つのか?

## Impression

オープニングを見ただけだとホラータッチのアドベンチャーゲームのようにみえるが、これがなんといろいろなパズルを集めた、アドベンチャー風パズルゲーム集だというのにまず驚かされる。

家の中のグラフィックや、人々が織り成すドラマなどのビジュアル部分はさすがCD-ROM2枚組みというだけあって、見応えがある。が、こんな凄いビジュアルでなぜパズルゲームしか遊べないのだ? という疑問が生じてくる。また、パズル自体も難易度の差がかなりあって難しいものにはかなり苦労を強いられる。ヒントブックを使えば難しいパズルも解かずにクリアできるが、それではこのゲームの、ゲームたる部分が意味を失ってしまうような気が…。

英語に通じていて、じっくりとパズルを楽しみたい人に勧める。

## 全編に取り込み画像を駆使したアドベンチャー

# 夢見館の物語（ゆめみやかたものがたり）

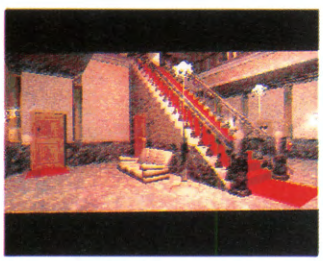
映画「ジュラシック・パーク」のC.G.で話題を呼んだ、シリコングラフィックス社のスーパーコンピュータを駆使したハイパービジュアルアドベンチャーゲーム。幻想的な夢見館での冒険を仮想体験できるぞ。

対応機種/MEGA-CD
発売元/セガ・エンタープライゼス　☎0120-012235
発売日/発売中
価格/8800円(税別)

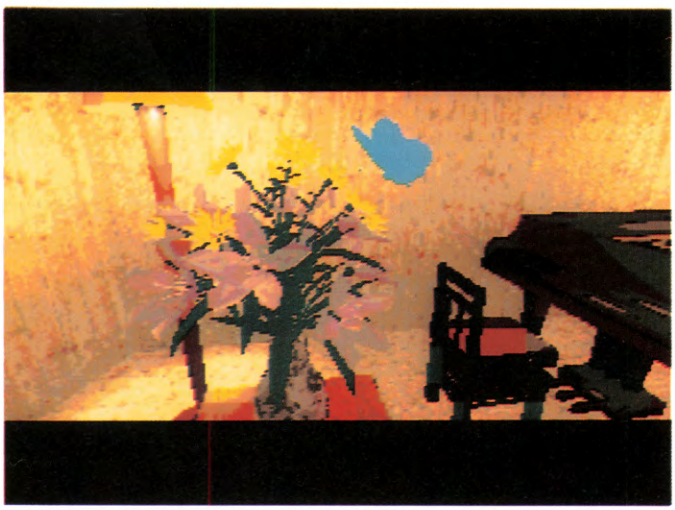
## 月光の下に浮かび上がる洋館から妹を救い出せ

森の中にひっそりとたたずむ洋館。この洋館の中に入りこんでしまった妹を探し出すのが目的のアドベンチャーゲームだ。

このゲームの最大の特徴はグラフィックにある。キチンと光源計算された夢見館の内部のグラフィックは従来のアドベンチャーゲームとは一線を画す。しかもこれがプレイヤーの行動に合わせてアニメーションする。ただし、このアニメーションは実際にメガドライブが計算しているわけではなく、シリコングラフィックス社のスーパーコンピュータを使って描いたものを取り込んで使用している。



スーパーコンピュータを駆使して描かれた美麗グラフィックを見よ



操作が簡単で視覚効果も満点。遊べるアドベンチャーゲームだぞ

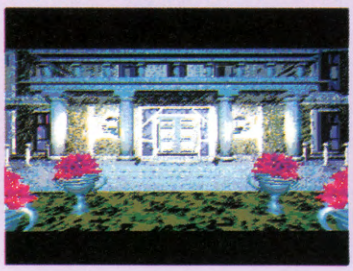
### 兄妹の会話で語られるオープニング

ゲームのオープニングは夜の野原で遊ぶ二人の兄妹の会話で幕を開ける。

「わあっ！　ほら、見て。チョウチョ」。「本当だ。ボオーッと光ってる…」。「なんてキレイなんでしょう。ねエ、本当にお花畑に行くのか、ついて行ってみましょうよ！」。「ん、もう…。もう帰ろうよ。お母さんに叱られるよ。『あのお花畑の二レの木には、昔から怖い悪魔が住み着いているから満月の晩には絶対近づいたらダメよ』って、おばあちゃんも言ってたじゃないか！　それにあまり長い間『光るチョウチョ』を見ていると、その人もいつのまにか同じチョウチョになってしまうんだよって…」。「アラッ！？『悪魔なんているもんか』って、言ってたのはお兄ちゃんよ。それに私、あんなにキレイなチョウチョなら一度くらいなって見たいわ」。「そんなぁ。あッ！待てよ待てったら…」。

こうして妹は蝶に導かれるままひっそりとたたずむ洋館へと1人で入っていってしまう。残された兄は妹を連れ帰るために後を追いかけて、その館へと足を踏み入れる…。

ゲームのスタートは草木の茂る野原から。妹が見つけた蝶のおかげで大変な冒険に…



月光の下に怪しく浮かび上がる洋館。恐怖を払いのけて妹のために中へと入る

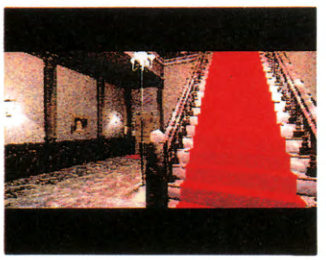
©SEGA

# MEGA-CD内に構築された「夢見館」のリアルさ

このゲームの主役ともいえる、「夢見館」。グラフィックから部屋割り、サウンド面に関してまで細部に渡ってきっちりと設定されている、この洋館を紹介していこう。そのあまりのリアリティに実際に夢見館を冒険している気にさせてくれるはずだ。

## グラフィックに目を見張れ

ゲームの舞台である「夢見館」はすべてコンピュータグラフィックスを使って描かれている。しかもそれはすべてがレイトレーシングを使って光源計算されているもの。おかげで館の内部のどの場面を取っても、とてもリアルに表現されている。



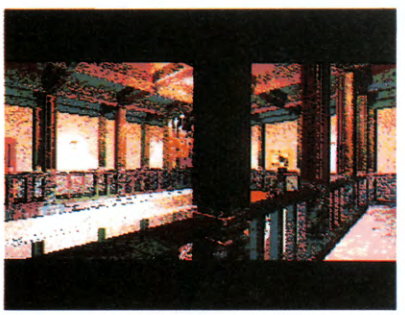
取り込み画像とはいえよく動く

移動時のアニメーションもMEGA-CDの動画取り込み機能を駆使して非常にスムーズ。階段の登り降りなどは、視点が移動するために実際に自分が階段を登っているような感覚になる。

グラフィックの質感も素晴らしい

とにかく最新のコンピュータグラフィック技術を総動員して、構築されたのが「夢見館」なのだ。

プレイヤーはこの夢見館の中を妹を探して歩き回ることになる。この広い館の中にはいろいろな場所があるのでそれぞれ場所ごとのグラフィックを楽しみながら、探索していこう。いろいろな発見があるはずだ。

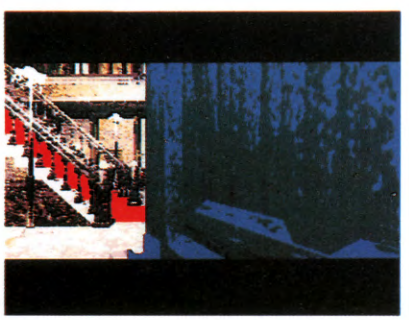


移動時のCDのアクセスもそれほど気にならない。かなり臨場感のあるゲームだ

## 簡単操作で楽々プレイ

ゲームを操作するにあたって使用するのは方向ボタンだけ。アイテムを使用するときは他のボタンも使うが、普段は移動やアイテムの発見など、すべて方向ボタンだけで行える。この簡単な操作方法が、誰でも素早くゲームの世界にのめり込めるという部分にひと役買っている。

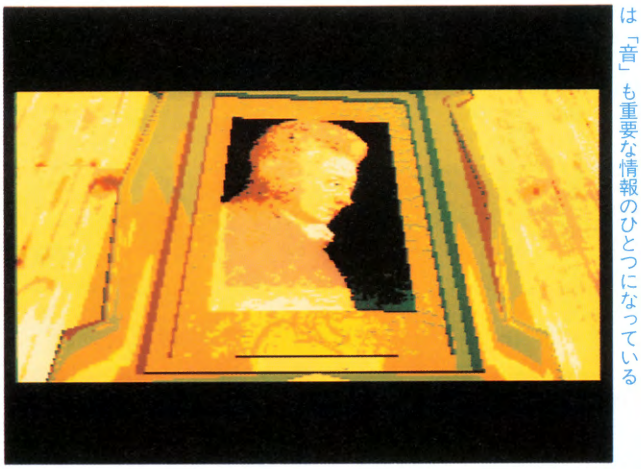
場所の移動は方向ボタンで行きたい方向を押すだけ



ドアを開けたりするのも方向ボタンでOK

## サウンドも重要な情報

画面にメッセージが一切表示されさされないこのゲームにとって、サウンドはグラフィックと同じくゲームを解くうえでも重要な役割を果たす。特に聞いてもらいたいのはプレイヤーの歩く足音。歩く場所によってそれぞれ足音が違うといった凝りようなのだ。

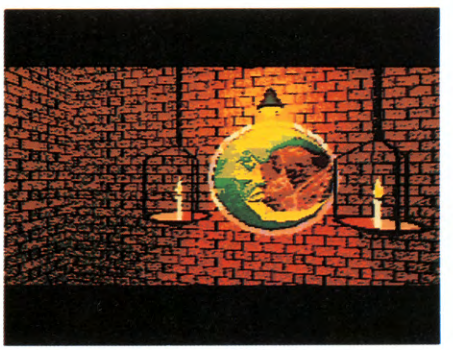


どんな場所を移動するにも響く足音。このゲームでは「音」も重要な情報のひとつになっている

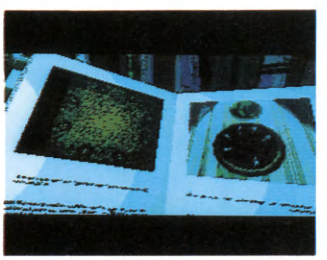
## 蝶の話を聞こう

このゲームで情報を得るにはプレイヤー自身が自分で「見て」、「聞いて」、「考える」しかない。この「聞く」という部分は館のあちこちに出没する蝶の話がほとんどだ。部屋の中をフワフワと飛びながら、蝶たちの話す内容に耳を傾けながら、この館のどこかにいる妹を探し出すのだ。

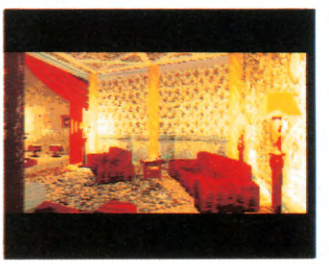
アドベンチャーゲームなので謎を解かないと先に進めない場所もある。そんなときは、今までに手に入れた情報を整理して突破口を開かなくてはならない。この館の中では頼れるのは自分1人しかいない。困ったからといって泣きついても、慰めてくれる相手などどこにもいないのだ。どこかで兄の来るのを待っている妹のためにも、立ちはだかる謎を突破しよう。



妹を探して屋敷の中を右往左往する



なにかヒントが隠されていそうな本を発見した。フムフム…



この部屋に蝶はいるだろうか。なにか貴重な情報を教えてくれるかも

# 月が沈むまでに妹を探し出す

それでは実際に夢見館の中を探索していくことにしよう。

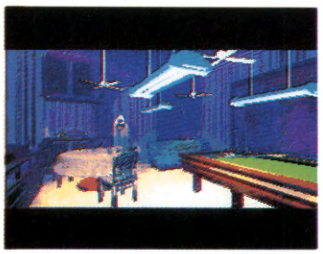
この館は月の魔力の元で成り立っているので、月が沈むと消えて無くなってしまう。そうなるよりも前に妹を探し出して、助け出さなくてはならない。いったい妹はどこにいるのだろうか？

## まずはあちこち歩き回ろう

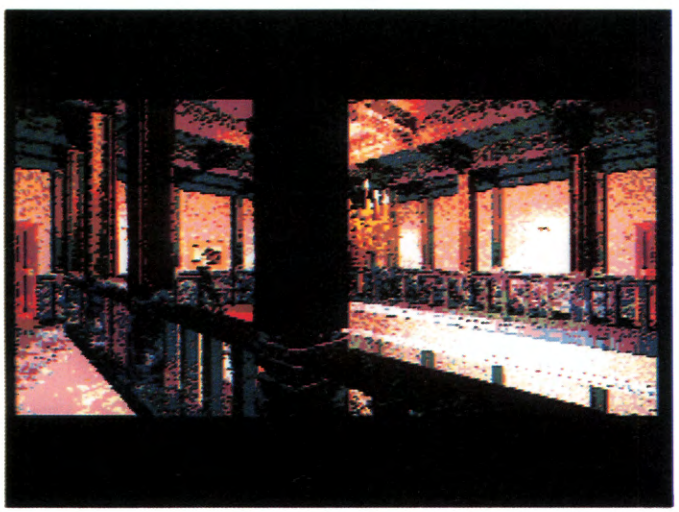
妹を助けるために勇気を出して夢見館に入り込んだが、入口が閉じてしまい出られなくなってしまった。脱出の手がかりをつかむためこの見知らぬ館の中をあちこち探索してみよう。

最初の段階ではいくつかの扉には鍵がかかっていて進むことができなくなっている。そういう場所はアイテムが必要なので後にして、入れる部屋を先に調べよう。

意味ありげに置かれたトランプ



ここはどうやら娯楽室のようだが



あちこち移動して家の構造をキチンと把握しておこう

## 情報を集めてアイテムを探す

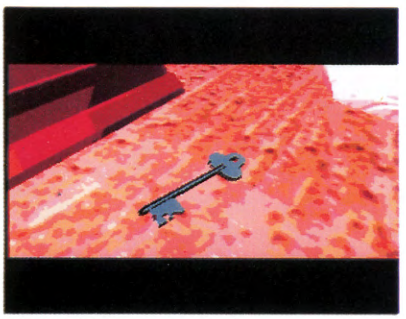
初めて入る部屋にはたいてい蝶が飛んできて、いろいろと話をしてくれる。単純に警告の場合もあるし、なんらかの情報を遠回しに言っている場合もある。何回も同じことは話さないので、話の内容は忘れないようにしよう。

扉を開けるための鍵は意外な場所によく落ちている。一度部屋に入ったら、どんなものでも最後まで見落としのないように注意を払いたい。一つアイテムが見つかれば止まっていた話もトントンと進み出すかもしれない。

とにかくアドベンチャーゲームの基本は「見る」ことだ。なんでも貪欲に見て観察していけば、きっと突破口が開けるはず。特にこのゲームは操作が簡単だからそれも苦にならないだろう。夢見館の隅から隅までを丹念に見ていこう。きっとヒントやアイテムが見つかるはずだ。

なにか妹のことについて教えてくれるかも

これまた意味ありげなダーツのボード



苦労してやっと鍵を見つけることができた

## トラップにも注意して

館の探索も中盤を過ぎると危険が増してくる。ちょっとしたミスでゲームオーバーになってしまうような場面がいくつか登場してくるぞ。そういうときのためにセーブは随時行うようにしたい。死んでからでは遅いのだ。

ここは一歩判断を間違えると、ゲームオーバーになる危険性がある。慎重に

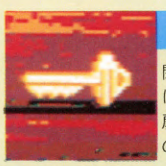
## アイテムの紹介

ゲーム中にはさまざまなアイテムが登場する。どれも役に立たないなんてものは一つもない。逆にこれらのアイテムを見つけることができないとストーリーは進展しないぞ。

これらのアイテムはとても巧みに屋敷のあちこちに隠されている。簡単に手に入るものもあれば、苦労しなければならないものある。すべてを探し出さなければ妹には会えないぞ。

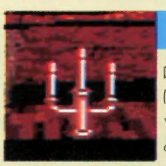
### マッチ

暗い場所を照らすのに役に立つ。手に入るのはゲームも中半になってから



### 鍵

閉まっている扉を開けることができる。扉ごとにちゃんと鍵の種類が違う



### ロウソク

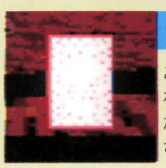
ロウソクだけでは役に立たない。早くマッチを手に入れないと宝の持ち腐れだ

### 時　計

夢見館が消えてなくなるまでをカウントダウンする。12時までに脱出しよう

### クリスタル

何に使うかは今のところまったくの謎。クリスタルには魔力があるというが？



### 日　記

これを使ってゲームをセーブする。危険だなと思ったらすかさずセーブしよう

## 地下に入るとそこには…

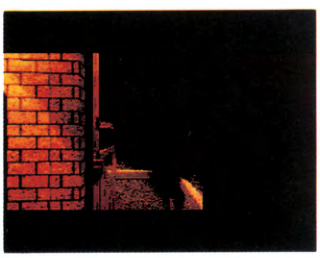
ゲームの中盤を過ぎると、この夢見館の地下へと降りることができるようになる。地下にはなにやら怪しい場所がいくつもあって、プレイヤーを不安にさせる。暗い階段を降りた廊下の突き当たりにデンと座っている人形(?)や、きれいな花が飾られている部屋、部屋一面に水を湛えた場所などが存在する。

これらはどれもゲームの核心に触れるようなものばかりだ。ここで慎重にことを運ばないと、きっと後悔することになるだろう。

今までに手にいれたアイテムと、蝶たちが語ってくれた話を考えて、落ち着いて行動しよう。

妹はきっとこの地下のどこかにいるに違いない。月が沈んでしまう前になんとしても助け出さなくては！

廊下の突き当たりに鎮座するこの像は？



地下へ下りる入り口を発見した

暗い階段をゆっくりと降りていく。目の前に不気味なドアが見えてきた

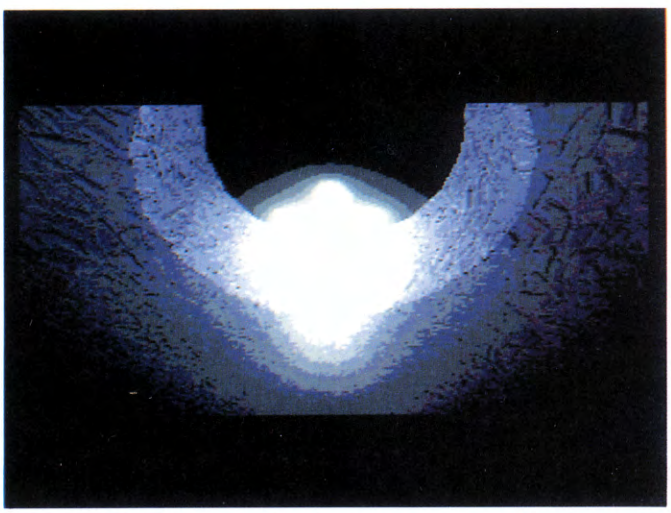
## 狩人の出現

プレイヤーがある謎を解いたあとに出現する狩人と呼ばれる謎の発光体。

この館の主であり、また迷い込んだ人間を蝶にしてしまう魔法を使えるのもこの狩人なのだ。

しかも、既に妹は蝶の姿に変えられてしまっていた。この赤い色の蝶が青い色の蝶になると、もう二度と人間には戻れなくなってしまう。蝶の色が変わる前にこの館から脱出しなければならないのだ。

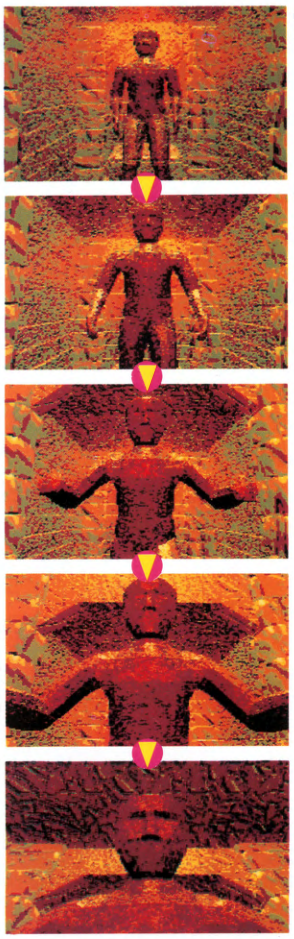
ここからはリアルタイムでゲームが進みだすぞ。時計が12時を指す前にこの館から出ることができなければ月が沈むと館と一緒に消えてしまうのだ。



狩人が現れた。蝶になることを選んだ人についていろいろ話してくれる

美しい花が置いてある部屋。この場所にも重大な謎がある！

柱の上にいるのが妹か？



あることをすると廊下の像が動き出す。連続カットで見てみよう

## Impression

MEGA-CD本体としては取り込んだ画像を動画処理しているだけだが、その原本の映像のクオリティが非常に高いため臨場感溢れる「夢見館」を作りだすことに、成功している。また、極力単純化された操作方法や誰にでも解けるであろう難易度など、全体的に万人向けに作られているという印象を強く受けた。

いろいろなアドベンチャーゲームをやり込んでいる人間には多少物足りない感もある。が、それを補って余りあるグラフィックとサウンド、演出を体験するためにもぜひ実際にゲームをプレイしてみて欲しい。いままでの既存のアドベンチャーゲームにない、新鮮な楽しさを体験することができるはずだ。

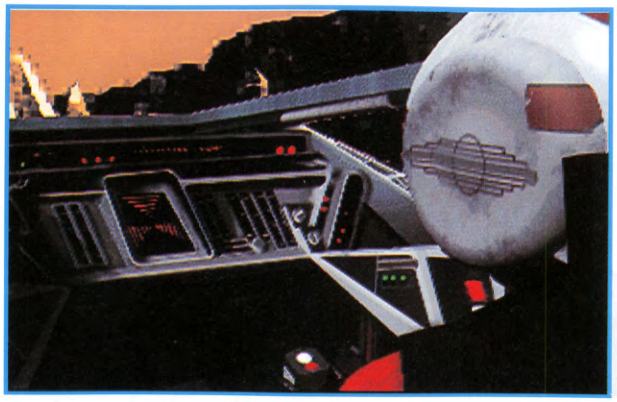
海外のソフトならありそうだが、これを純粋に国内で作ったというのが凄い。これからもこの路線のゲームには期待したいところだ。

スターウォーズの世界を堪能できるシューティング

# REBEL ASSAULT

レベル　アサルト

ルーカス・アーツ社が制作する「スターウォーズ」ゲームの第2弾。今回は映画からの画像取り込みをふんだんに駆使した、よりビジュアル性を高めたシューティングゲームとして登場する。映画公開時の感動が蘇るぞ！

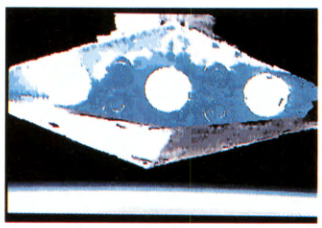


対応機種/IBM-PC
発売元/LUCAS Arts.
発売日/発売中
価格/9800円(税別)

## 映画「スターウォーズ」が3Dシューテングに！

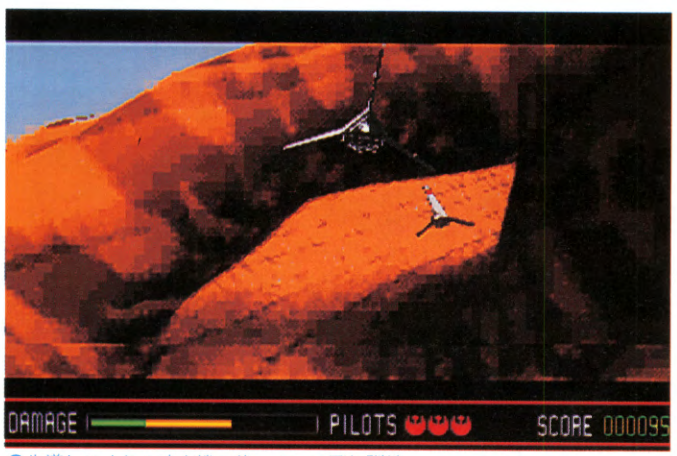
日本のパソコンユーザーにDOS/Vマシンの購入を考えさせるほどの人気ソフトとなったルーカス・アーツ社の『X−WING』。これはもちろん映画「スターウォーズ」の世界を使った、宇宙での戦闘を堪能できるフライトシミュレータだった。最近はこれに帝国軍側の戦闘機を扱った追加シナリオなども出て、アメリカではいまだに絶大な人気を誇っている。

そのルーカス・アーツ社が新たな「スターウォーズ」のゲームを発表した。この『REBEL ASSAULT』は、CD−ROMで発売される3Dシューティングゲームだ。



オープニングでおなじみの一コマ

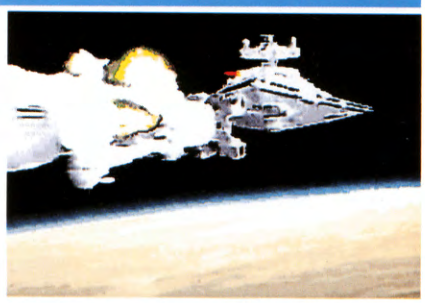
ゲームに使用するビジュアルは直接映画の画像を取り込んで使用しているため、まるで映画を見ているような興奮を感じることができるぞ。




先導してくれる味方機の後について飛行訓練

### 映画からの取り込み画像を使用

このゲームの最大の特徴はビジュアルにある。『X−WING』はゲームそのものにスターウォーズ世界を使っていただけで、映画で有名なシーンは最後にしか登場しなかった。だが、このゲームは違う。CD−ROMということもあるが、のっけから映画の取り込み画像がバンバン登場してくるのだ。スターデストロイヤーがレイア姫の乗る宇宙船を追い掛けるシーンなども映画そのままにモニター上に再現される。映画そのままのサウンドも臨場感を高めるのにひと役買っている。



レイア姫の乗る宇宙船が襲われている

また、映画でお馴染みのメンバーもそのまま画面に登場してくる。

タトゥーインでのルーク

ルークにハンにレイア姫、そしてダースベイダーなど、ファンにはこれほど嬉しいことはないだろう。ゲーム中には随所にこういったビジュアルが登場してゲームを盛り上げてくれそうだ。

まさに実際に映画を作ったルーカスの会社だからできるゲームといった感じ。ファンならずとも期待が高まるゲームだ。

スターウォーズの顔ともいえる

©LUCUS Arts.Ltd

# CD-ROMの特性を活かした臨場感が凄い！

今回のゲームはフライトシミュレータではなくシューティングゲームになっている。『X－WING』よりも難易度を下げて、誰にでも「スターウォーズ」の世界を楽しんでもらおうという意図があるようだ。映画を意識した演出の数々を見て欲しい。

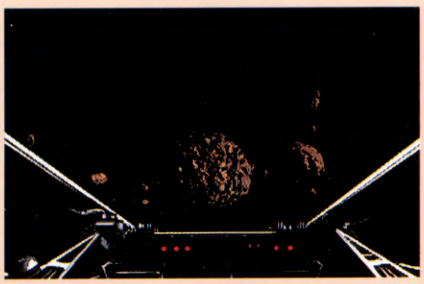
## 視点の違うシューティングが楽しめる

まだ実際に遊べるバージョンでプレイしてないので、基本的な部分が3Dのシューティングということ位しか判明していない。だが編集部に届いたデモでは、以下の2種類の視点からシューティングゲームがプレイできることがわかった。

任務はいろいろありそうだ

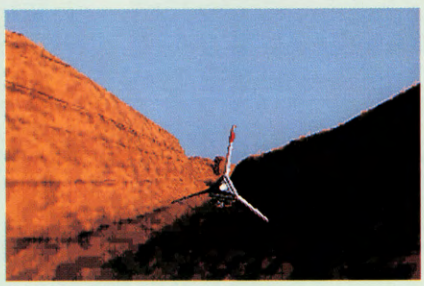
### コックピット視点

戦闘機のコックピットの中からの視点。計器などの細かい部分を見ることができるが、その分視界は狭くなる。臨場感という点では後方視点タイプよりも数段上を行くだろう。


迫り来る隕石の迫力はこのモードならでは

### 後方視点

自機を後方から見ながら操作するタイプ。全体的に引いて物が見えるために障害などが判りやすく、避けやすい。後方からの敵機が来るなんて演出も考えられる。


峡谷を高速で駆け抜けるシーン

## 音楽はもちろんジョン・ウィリアムス

スターウォーズといえば「♪ジャカジャーン！」で始まるスターウォーズのテーマなど有名な曲は数多い。メディアがCD－ROMということで、こと音楽に関してはジョン・ウィリアムスのあの映画のサントラがまるごと入っていると思っていい。となると、映画さながらに帝国のマーチに乗って登場する帝国軍など、ファンなら涙を流さずにはいられないようなシーンが次から次へと登場することになる。DOS/V機を購入する人が増えそうな予感。

予想通りの音楽が奏でられるのだ！

## 「スターウォーズ」の世界観に浸れ

このゲームでルーカス・アーツ社が言いたいのは、映画「スターウォーズ」の世界にどっぷりと浸って遊んで欲しいということではないだろうか。

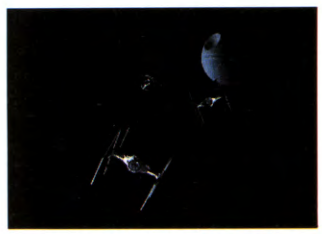
だからプレイヤーに相応のテクニックが要求されるフライトシミュレータにはせず、誰もが比較的簡単に楽しむことのできるシューティングゲームという形を取ったのだ。

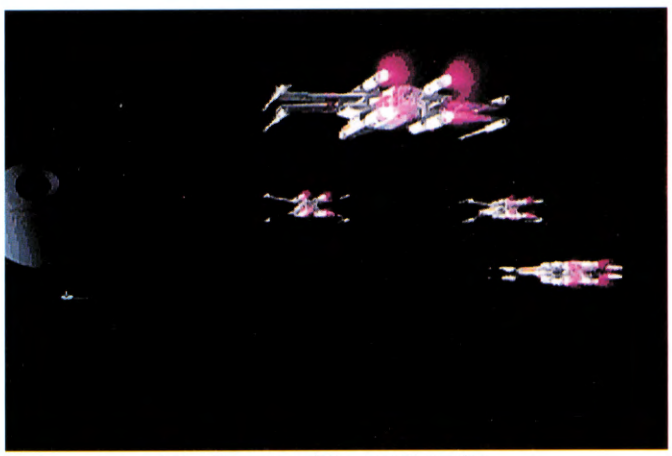
また、ゲームの随所に登場する映画からの取り込み映像もそういった映画「スターウォーズ」とゲームの一体化といった意味合いを強く持っていると思う。

映画「スターウォーズ」が日本で公開されてからすでに16年の月日が立っている。ここまできて、やっと本当にスターウォーズの世界でゲームができるようになるのかも知れない。

「スターウォーズ」という映画を見たことがある人は一度はプレイして欲しい。

迫る帝国軍の精鋭部隊


あまりにも有名な「デス・スター」を前に散開するタイ・ファイター


デス・スターへ最終攻撃をかける直前の同盟軍の勇姿！

### Impression

ルーカス・アーツ社がCD－ROMで製作した初の「スターウォーズ」ゲームはかなり良いデキ。

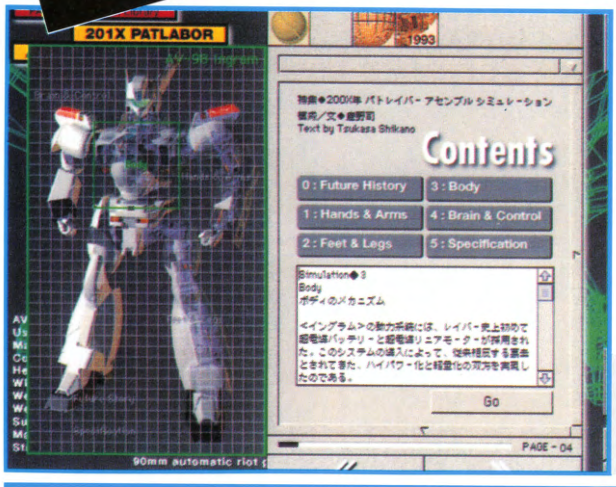
特にビジュアルやサウンド面は100%を超える出来といいたい。映画「スターウォーズ」を見て大人になっていった人たちなら、デモを見ただけでゲームがプレイしたくなるはず。

映画とまったく同じ音楽でX－wingに乗ってデス・スターに突っ込むシーンを自分が体験できるかと思うとDOS/V機購入を真剣に考えてしまいそうだ。

DOS/V版よりもスピードやグラフィックの質は落ちるが、MEGA－CDでも発売が予定されている。予算のない人はこちらで手を打つのもいいだろう。だが、本当に「スターウォーズ」を愛する人にはぜひこのDOS/V版でプレイして欲しい。

Topic Soft!!

## 人気アニメの設定資料が見られるデータベース




パトレイバー

# PATLABOR

（ハイパー　オペレーティング　システム　デジタル　ライブラリー）

**HYPER OPERATING SYSTEM DIGITAL LIBRARY Vol.01**

近未来の東京を舞台に、先鋭的なメカデザインと、キャラクタたちがおりなす人間ドラマが人気を呼び、ベストセラーになったコミック「機動警察パトレイバー」。この作品の画像資料などのデータがぎっしりつまったCD-ROM。

対応機種：マッキントッシュ
発売元：バンダイビジュアル㈱☎03-5828-3028
発売日：発売中
価格：12800円(税別)

## 目的に応じてサーチできるデジタル設定資料集

この作品は、原作のコミックのみならず、TVシリーズ、劇場用公開映画、オリジナル・ビデオ・アニメ、テレビゲーム、CDなど様々なメディアに広がっていった「パトレイバーワールド」の資料が収録されている。ファンには、ノドから手が出るほど欲しくなるようなデータベースだろう。

その内容は大きく3つの項目に分けられ、目的に応じた情報検索ができる。

まずは、「パトレイバー・タイトルデータベース」。ここでは、全71話(コミックからアニメーションまで含めたもの)の詳細なデータベースを見られる。

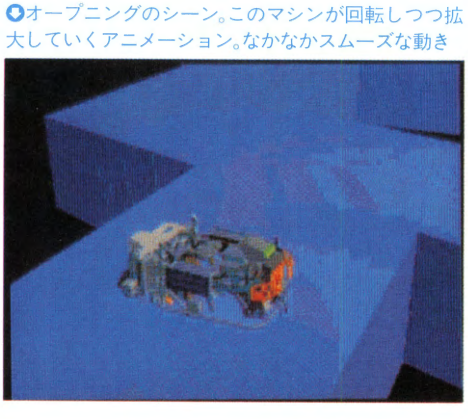
1話に関しての情報量は、ハイライトシーン映像、解説文、そして完全なスタッフリストで、これらはプリントアウトできる。そして、登場したキャラクタたちの、解説と設定資料をいつでも参照することができる。

また、作品に登場した「レイバー」や、美術設定などの設定資料も収拾可能なかぎり収録したという。

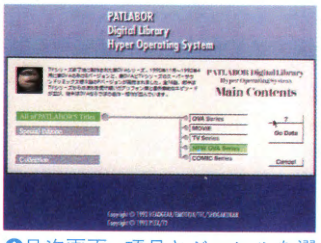
さらに、1989年に劇場公開された、「パトレイバー・ザ・ムービー」に関しては、当時の映画評やインタビュー映像、コミック版に関してはカバーアートも収録されている。

あとの2つの項目は「200X年パトレイバー・アセンブル・シミュレーション」と「特車二課第2小隊のすべて」という特集。詳しくは次のページで解説する。

これら、3つの項目はデータを共通して持っているので、どこから調べ始めても目的のデータにたどりつけるようになっている。



オープニングのシーン。このマシンが回転しつつ拡大していくアニメーション。なかなかスムーズな動き




目次画面。項目とジャンルを選ぶ。？クリックで、簡単な説明文が

何話かを選んだ状態。アイコンをクリックして様々な資料を呼び出す

ムービーアイコンでアニメーションを見て、設定資料の説明を見て、キャラクタの資料を呼び出した状態。あるシーンについて次々に資料を出してみた！

©HEADGEAR/EMOTION/TFC/SHOGAKUKAN/PLEX/FZ

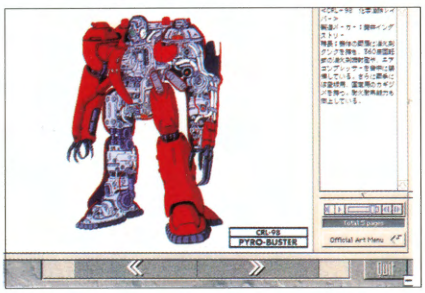
## 動く資料、膨大なテキスト

このデータベース中でファンがもっとも喜ぶ貴重な部分は、設定資料がまるごと入っていることだろう。

作品を作る前の段階で、ラフなタッチで描かれた設定資料は、完成品にない魅力がある。まだ、骨組みしかできていない状態、そして色が塗られる前の段階のものなど、制作過程が見てとれるのが楽しい。

また、重要なシーンがアニメーションで収録されている。もちろん、ビデオとは比べ物にならないぐらい画質は落ちるが、好きなシーンを即座に検索できるところなどはやはりCD-ROMならでは。また、気に入ったシーンだけをストックしておく機能もある。

もちろん、どの資料にも文字による解説が付いているので、読む楽しみもある。



設定資料の画像データ。右下のスライダーを動かすと同じメカの違う角度の資料が出てくる

### たとえばこんなアニメーション

OVAの新作のオープニング。コックピットに入って…

ヘルメットをしっかりと装着。周囲からコンソールが…

回転ジェットコースターの落下禁止用胸当て状のものが下りてきて…

各種メカが取り囲んで準備完了。この間約3秒のアニメーション

### Impression

パトレイバーの魅力にとりつかれ、マッキントッシュを持っているなら買っても損はないだろう。とにかく、全シリーズのほとんどの設定資料が集められている。

アニメーション部分に関してはもちろんビデオより劣るのだが、ファンならばビデオも持っているのだから問題ないだろう。データベース内におけるアニメーションのレベルはまだまだオマケ程度。しかし、検索という強い武器があるので、このデータベースで映像をだいたい確認してから、ビデオを見るという利用のしかたもあるだろう。また、非常に凝った特集や、カタログ部分もマニアにうけると思われる。

設定資料集と言えば重たい本だったが、ついにCD1枚になった。ずっしりとした本の感触もなかなかいいものだったが。

## ファン感涙の特集とおまけ

作品タイトルから検索していく正攻法の調べ方以外に、特集を楽しむ過程で、データベースに触れるという項目が2つある。どちらも、ファンなら知りたかったに違いない情報満載だ。

そして、データベースとはまったく独立して、パトレイバー関連の商品を集めたカタログと、簡単なゲーム、それに電卓ソフトも付いている。ゲームと電卓はお得なオマケといったところか。

### 200X年パトレイバーアセンブルシュミレーション

作品に登場するレイバーを解説するSF小説を、関連映像やインタビューとともに収録。作者は鹿野司。

また1993年に実在の大学や研究所を独自取材した「1993年ロボティクス最前線」という現在の本物のロボットの可能性についてのリポートも収録している。

ロボットの専門家のインタビューを読める

### 特車二課第2小隊のすべて

作品に登場するキャラクタたちの生活スペース「特車二課基地」を19のアングルから徹底分析。C.G.で制作された、二課基地を見ることができる。

19のアングルからのアニメーションや、ハイライトシーン映像、設定資料、画像資料と解説文が入っている。

風呂や会議室などを見ることができる

### パトレイバー商品カタログ

たくさんのメディアで発売されたパトレイバー関連の商品カタログ。ビデオやCDなどのジャケットを、画面の半分の大きさの映像で見ながら検索できる。各商品のデータはプリントアウトできる。

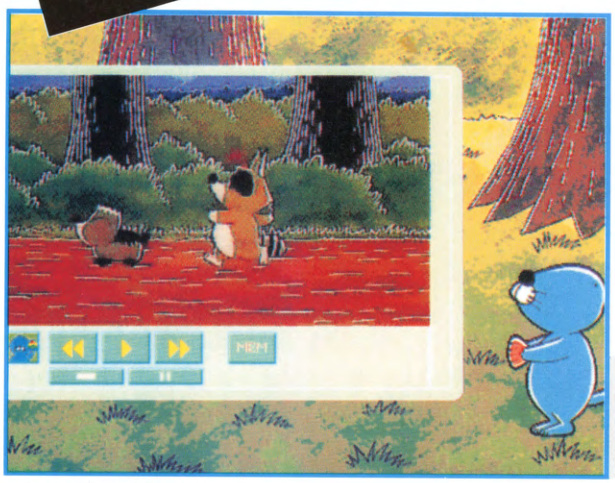
CDなどのジャケットをこの大きさで見られる

### おまけのゲームと電卓

データベースの中ではなく、まったく独立して、液晶ウォッチソフト、ジャンケンゲーム、そして計算機のソフトが付いている。もちろん実際に使えるし、遊べるのだが、何度も試してみるほどのものではない。

上が電卓。下のゲームが裏返るとウォッチになる

ぼのぼのの世界を自由にいぢっちゃう♡



# ぼのいぢり

マッキントッシュユーザーとしても知られる漫画家、いがらしみきお原作のコミック「ぼのぼの」の世界を"いぢれる"ソフト。先頃映画化された「ぼのぼの」がまるごと入っているし、ぼのぼのとの不毛な会話もできちゃう。

対応機種：マッキントッシュ
発売元：㈱アミューズ/バンダイビジュアル㈱☎03-5828-3028
発売日：発売中
価格：9800円(税別)

## 映画「ぼのぼの」がまるごと100分入っているクイックタイムムービー

原作者のいがらしみきお自身が監督をして、この11月に公開されたばかりの映画版「ぼのぼの」が、CD-ROMにまるごと収録された。時間は100分間なので、たっぷりと、「ぼのぼの」の世界に浸ることができる。もちろん、インタラクティブ性もあって、登場するキャラクタや状況別に各シーンを再生できるので、意外な発見があったりする。

また、録画する機能もあるので、好みのシーンだけまとめて見ることもできる。

さらに、いがらしみきおが監修した「TALKINGぼのぼの」では、ぼのぼのと会話することができる。

タイトル画面。カーソルが動物の手になっている

このサイズで映画をまるごと見ることができる

ぼのちゃんとの不毛な会話。やはり、「いぢめる」などの有名なセリフにはキチンと対応するようだ。また、背景は9種類から選ぶことができる

## TALKINGぼのぼのと不毛な会話を

キーボードで入力した言葉にぼのぼのが反応して答えてくれるのが「TALKINGぼのぼの」。どんな言葉を入力しても、とりあえず何らかの返答をしてくれる。

ぼのぼのの作品の中でよく使われている言葉を入力すれば、たいていきちんとした返答をしてくれるが、そうでない場合は、チグハグな会話になる。この「TALKINGぼのぼの」は、いがらしみきお自身が監修しているので、セリフはいかにもぼのぼのが言いそうな言葉になっている。

### Impression

とにかく公開されたばかりの映画がまるごと入っているのが嬉しい。画面のサイズもそれほど小さくないし、画質も思ったほど悪くない。もともとの絵がそれほど細かいものではないからだろうが。

ただし、ビデオのように早送り、巻き戻しができないのが不便。

一度最後まで見たあとは、各キャラクタ別にシーンを見る機能で遊ぶことになるが、キャラクタに思い入れがある人には楽しみな機能だろう。

「TALKINGぼのぼの」ではキチンとした会話はできないが、これも考えようで、もし現実にぼのぼのと話せたとしても、まともな会話はできないと思えるので、そのことを忠実にシミュレートしているのかも。そして原作者自ら監修しているだけあって、ぼのぼのの返答がいかにもという感じ。

©いがらしみきお/"ぼのぼの"映画制作実行委員会

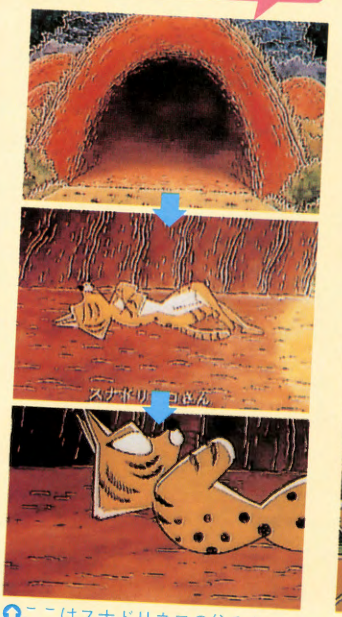
## キャラクタを変えて映画を楽しむ

100分間にも及ぶ全シーンの中から、あるキャラクタが登場したシーンだけを選択して見たり、回想シーンだけを見ることができる。

キャラクタのグラフィックを見て選ぶ方法と、文字で書かれた名前から選ぶ方法がある。選べるのは、ぼのぼのなどの6匹の子供たち、アライグマのお父さんなど5匹の大人たち、そして、アリやハナクソなどの脇役4種類プラス、回想シーンで、全部で16種類。代表的なキャラクタ6種類が登場するシーンを紹介しよう。

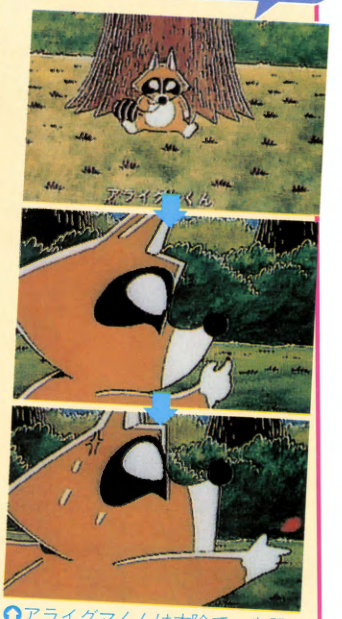
16項目プラス、最初から見るというメニューが揃っている

### スナドリネコ



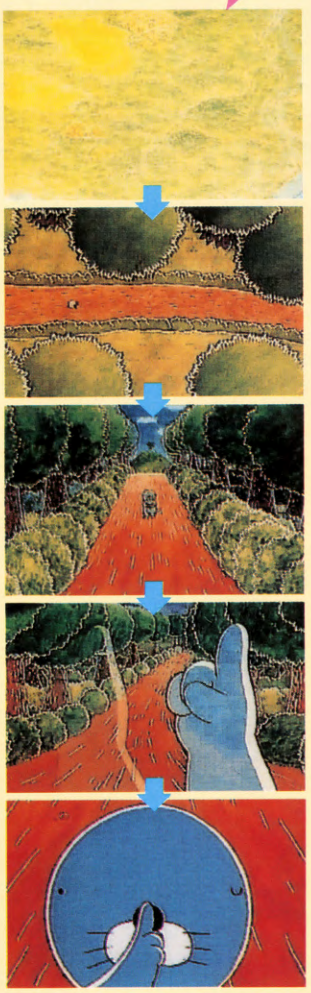
ここはスナドリネコの住みか。いつものように彼はのんびりと寝ている。時々寝返りをうつだけ。だが、住みかの外に何かの気配を感じた彼はムックリと起き上がった

### アライグマ



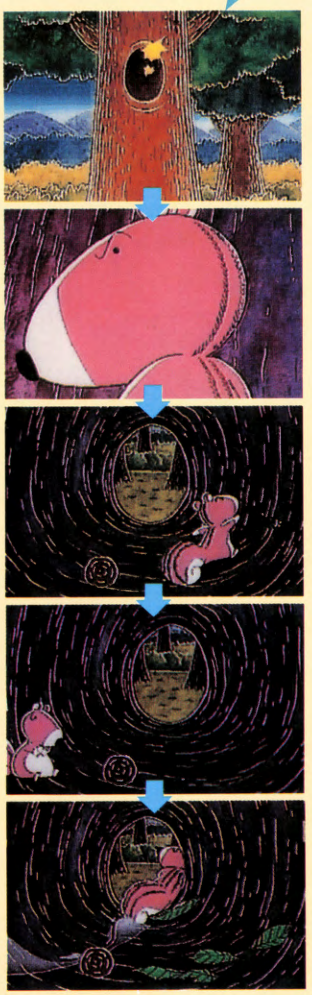
アライグマくんは木陰で一生懸命ハナクソをほじっている。やっとこさとれたハナクソが今度は手から取れなくなった。手を振っても振ってもとれないので、焦りを感じて……

### ぼのぼの



大きな森の中の1本道をぼのぼのが一人いつもの貝を持って歩いている。彼はひとさし指を目の前に立てると、なぜか2本に見えるということを発見しておもしろがっている

### シマリス

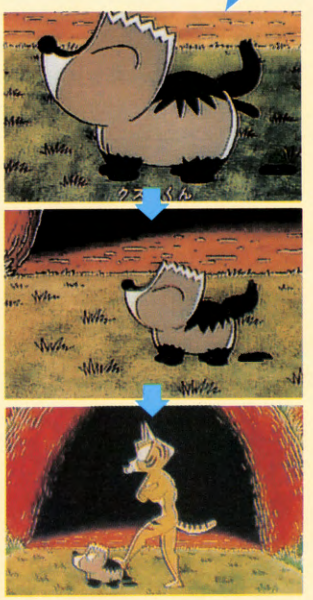


シマリスの住みかが騒がしい。どうやらムシがウロウロするのが気に入らないみたい。やがて静かになったシマリスだが、今度は葉っぱが入ってきたので、外へ飛び出した

### ヒグマの大将

ヒグマの夫婦の部屋。奥さんは子供を身ごもっていて寝ている。しかし、大将は出かけなければいけない。立ち上がるといつものように天井に頭をぶつけてしまった

### クズリ



気持ち良さそうにウンチをしているクズリくん。ウンチから湯気がフワ〜と漂う平和な風景だ。ところがどっこいその場所は、スナドリネコさんの家の前だった

## Jリーグの興奮と感動をこの1枚に収録

ゴールラッシュ

# GOAL RUSH!!

**ー開幕記念盤(かいまくきねんばん)ー**

プロ野球が霞んでしまうほどの人気が出たサッカー。残念ながらワールドカップ本戦には出場できなかったが、あいかわらずJリーグ人気は盛り上がっている。そのJリーグの93年ファーストステージがデータベース化された。

対応機種：マッキントッシュ
発売元：オラシオン☎03-3796-1788
発売元：発売中
価格12400円(税別)

## 本邦初のJリーグオフィシャルCD-ROM

1993年5月15日に開幕したJリーグファーストステージ。このCD-ROMには、今年のファーストステージの様々な出来事が記録されている。

まずは開幕セレモニーの様子、そしてファーストステージ全259ゴールシーンのすべて、さらには鹿島アントラーズの優勝セレモニーの様子も入っている。

もちろん選手たちのプロフィール(トッププレイヤー263人分)や、Jリーグの設立趣旨やチームのヒストリー、スタジアム情報のようなデータ、また、映像を交えたサッカーのルール解説などもあり、内容盛り沢山。

ゴールシーンに関しては、日本サッカー強化委員の田嶋幸三氏の監修で徹底分析。ゴールの傾向やテクニカルな側面を見ることができる。

選手のプロフィールとゴールシーンはどちらからもアクセス可能なので、ゴールを見て興味を持った選手のプロフィールを見るとか、チーム名から入っていってゴールシーンを見るなどのことができる。

このソフトの目玉のゴールシーン。上の方にいつどこと対戦したかが、左側にはシチュエーションやコンディションなどが、右にはシュートした選手が表示されている

## OPENING CEREMONY

5月15日の開幕の日の国立競技場の様子を見ることができる。川淵チェアマンの「Jリーグは今日ここに大きな夢の実現に向けて、その第一歩を踏み出します」という開会宣言に乗って、光と音のイベントが繰り広げる。

かなりデフォルメされた国立競技場。嵐の前の静けさという感じのたたずまい

国立競技場でセレモニーが始まったところを、上から見下ろした映像。夜に光が輝く

川淵チェアマンが宣言するシーン

巨大なJリーグのマークを持って行進が行われた

夜の闇にレーザー光が突き刺さる、幻想的な情景となった

©ORACION, Inc.

## GOAL MOVIES

ここにはファーストステージの全ゴール259本が収録されている。

ゴール映像の呼び出し方は6通り。「Great Strikers」はゴール数によるランキング順に選手名が並んでいて、選手ごとに見ることができる。「Best Play」は技ありのシュートを5本集めてあり、解説付きで見られる。「Date/Match」は試合ごとにまとめられている。「Technical Data」は、シュートが出た時の状況(ボールの位置やタイムなど)を統計的に分析したものが見られる。「Teams」はチームごとにまとめられている。「Rush!Rush!」は、全259本を軽快なリズムのBGMとともに連続で見られる。

「GOAL MOVIES」には6種類の項目がある

アルシンドが最初にゴールを決める直前の様子。このあとは下の5枚の連続写真のような動きをしてからゴール!!

チェックにくる敵プレイヤーをうまくかわしてゴールに突進する!!

## 1ST. WINNER

ファーストステージで鹿島アントラーズが優勝したときの模様が収録されている。

感動に思わず言葉に詰まった宮本監督のコメントや、チーム全員でチャンピオンフラッグを持ってフィールドを行進する様子、優勝カップ授与や胴上げの瞬間、みんなで記念撮影する風景などが入っている。

BGMも盛り上げモノなので、涙なしでは見られないかも?

優勝旗を選手が持って歩くシーン

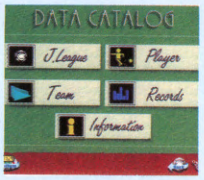
## DATA CATALOG

Jリーグに関する様々なデータをカタログ風にまとめたもの。

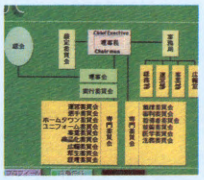
入っているデータは、Jリーグの設立趣旨、チーム分布図、年間スケジュールなどのJリーグ全体に関する資料や、チームごとの詳しい資料(チームの歴史、マスコットキャラクタやファンクラブの状況など)、試合結果や個人得点ランキングなどのいわゆる記録、ワールドカップやファーストステージ以外のシリーズのお知らせ、そしてもっとも使用されるであろう、選手個人やスタッフのプロフィールなど。

263人分の選手のプロフィールには、ポジション、顔写真、身長、体重、血液型などの基本データはもちろん、出身校や所属してきたチーム名、趣味、さらには本人からのコメントも載っている。

選手の選択はチーム名からと、50音順からの2通り。また、その選手のゴールシーンも見られる。



「DATA CATALOG」にはこのように5つの項目がある


Jリーグの組織図。ご覧のような基本資料が満載されているわけだ

ヴェルディ川崎の三浦選手のプロフィール

## RULE BOOK

サッカーのルールを映像付きで知ることのできる項目。

例えば、ファウルに付いて調べると、直接フリーキックになるファウルか、間接フリーキックになるファウルかを選択することになる。選択すると、「キッキング」「プッシング」「ハンド」などのファウル名が出てくるので、見たい項目をクリックする。すると解説文とともに、映像でもファウルのシーンを見ることができる。

警告カードについても、イエロー、レッドの両方とも詳しい解説と、実際にカードが出た場面の映像を見られる。

オフサイドについての解説

## Impression

このCD-ROMの目玉は92年のファーストステージのゴールシーンが全て入っている点と、トッププレイヤーのプロフィールが相当量入っていること。特にプロフィールには本人からのコメントも載っているので、ファンにはうれしいだろう。

ゴールの映像は選手のアップが少なく、ボールの行方もよく見えない部分もあるのが不満。ただ、コマ送りが正逆両方向にできるので、細かい部分を何度も繰り返して見ることができる。

「OPENING CEREMONY」「1ST.WINNER」はおまけのようなものだろう。ただ、Jリーグ開幕の年だけに記念として入っているのがうれしい。

「RULE BOOK」「DATA CATALOG」はかなり実用的な資料だ。

とびっきりの美女と、ちょっとHなひとときを♡

# エンジェルメイト

レーザーディスクならではの鮮明映像で、美女たちの肢体が見られるポーカーゲーム。名作ポルノを何本も作った山本晋也カントクが監修しているので、男心を微妙にくすぐるカメラワークで3人のAV女優を見せてくれる。

対応機種：レーザーアクティブ
発売元：㈱プラネット
発売日：発売中
価格：9800円(税別)

## 知的ゲームを攻略すればムフフなごほうびが♡

3人の売れっ子AV女優たちがお相手してくれるゲーム。AV女優が出てくるといっても、内容の方はソフト路線なので、18歳未満でも遊べる(でもちゃんとヌードはおがめる)。

まずは、ポーカーゲームをやって勝たなければいけない。最初に3人の中から誰と対戦するかを選ぶ。すると、チップを10枚くれるのでそれを元手に勝負する。

ポーカーのルールはオーソドックスで、場代としてチップ1枚を払い、1回のカードの交換の後、手役に応じて賭け金をつり上げていく。

ポーカーでチップを稼いだらそれを元手にルーレットにチャレンジだ。1度ルーレットを回すのにチップが10枚必要。このルーレットにはエッチなビジュアルが見られるハートマーク、好みのアイテムがもらえるアイテム、スカのガイコツの3種類の目がある。

何度もハートマークを出して、1人の女の子のビジュアルを全部見終わると、いつでもビジュアルだけを見られるコマンドを教えてくれるので、ゲームクリア後は単なるビデオとしても楽しめる。

ちなみに、ノーマルポーカーというモードもあって、単なるポーカーゲームを楽しむこともできる。

ポーカー勝負の画面。女の子の絵が本物と似ていないのはご愛嬌

時々セリフが出るがあまり意味のあることは言わない

### アイテムを使う…つまりイカサマ!?

ルーレットで手に入るアイテムには4種類ある。どれも使い方しだいでかなり有利にゲームを運べるので有効に使おう。どのアイテムも一度使うとなくなってしまうので注意。

アイテムで相手がフォールドをできなくした状態。これで勝ったも同然

#### 4つのアイテム

4種類のアイテムの中でも「フォールド・キャンセル」がもっとも強力と思われる。

**「オープン・カード」**
相手プレーヤーのカードを開いて相手の手役を見てしまうアイテム。これを使えば、負けることはない。

**「チップボーナス」**
このアイテムを使うと、その勝負で勝った場合に、チップ30枚を賞金として手に入れることができる。

**「フォールド・キャンセル」**
このアイテムを使うと、その勝負のあいだは相手プレイヤーはフォールドすることができなくなる。

**「フルチェンジ・ドロウ」**
このアイテムを使うと、どんなときでも手持ちのカード5枚をすべて交換することができる。

#### Impression

なかなか映像はエッチである。もちろん18歳未満でも遊べる内容なのだから、男性とからんだりするわけではないのだが、やはり見せ方がうまい。男の視線を感じて逃げるような雰囲気や、男を誘うようなしぐさ。それらが絶妙のタイミングのカット割りや、構図によって構成されていて、見ていて飽きない。

ただし、ポーカーに勝ったらすぐにビジュアルを見たかった。ルーレットでハートマークを出すのがなかなか大変なのだ。

©PLANET/マイルストーン音楽出版

# 3人の清純派AV女優がポーカーのお相手

このソフトに登場する3人の美女はいずれもかなり活躍したAV女優。「活躍した」と過去形なのは、じつは3人ともビデオがよく発売されていたのが1992年のことだから。朝岡実嶺や小林愛美は92年の年末に発売された各種雑誌で、AVの年間ランキングの上位にいたし、愛本美穂はその年の有望新人としてよく紹介されていた。

## 実写部分はアノ山本カントクの監修

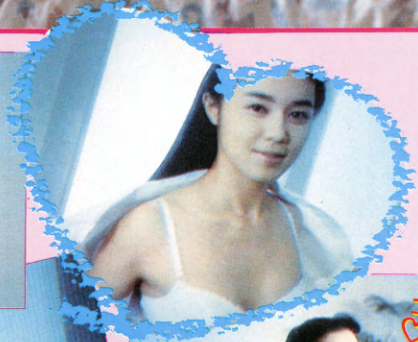
過去AVで活躍した方々が今回またちょっとHな作品に出演したのは、今回の映像が映画的な手法も使った非常に凝ったものだからだろう。彼女たちはAVモデルではなく、女優として映像のなかで演じている。

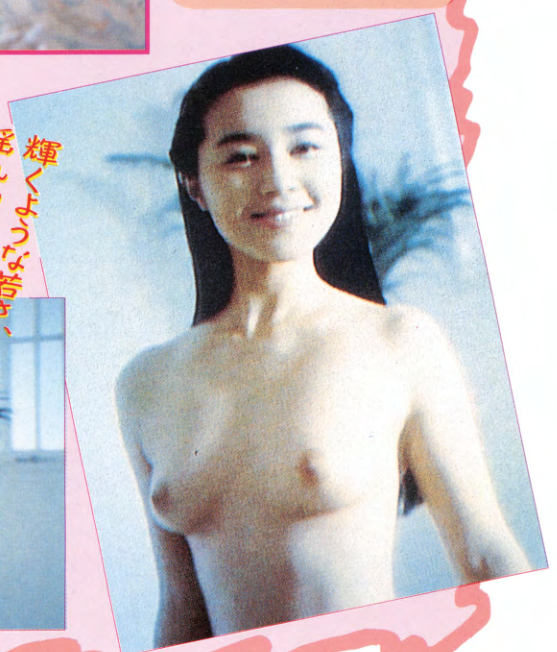
日活ロマンポルノで一世を風靡した山本カントクが監修しているだけあって、ライティングや、カメラワークなどに非常に斬新なものがある。

それでは、3人の美女のいいシーンをじっくり紹介しよう。

○3人の中から好みの女性を選んでプレイ。タイプがバラバラなので1人ぐらい好みがいるのでは?

## Mirei Asaoka





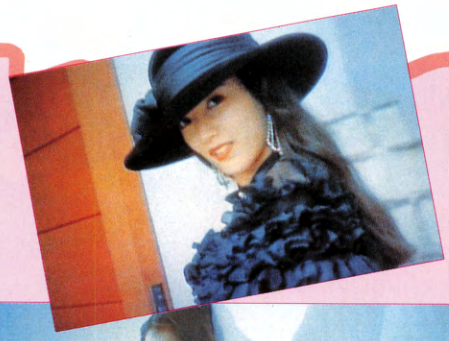
輝くような若さ、揺れ動く心。きみの魅力のトリコ

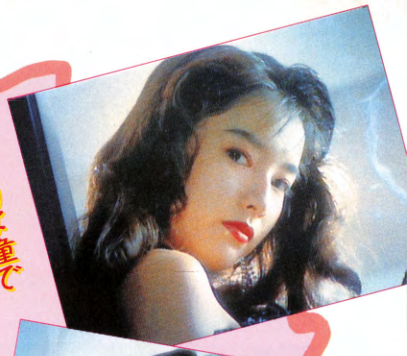
**朝岡実嶺**（あさおかみれい）

身長152cm
バスト83cm
ウエスト58cm
ヒップ85cm

惜しまれつつ92年限りでAVから引退。出演作は今でもレンタルビデオ屋さんにかなりの数が置かれている。最初から女優になるためのステップでAV界に入ったという。代表作は「実嶺ラストFUCK（アリスJAPAN）」。

# Manami Kobayashi





小悪魔的な瞳で見つめられると、めまいがしそうだ。

**小林愛美**（こばやしまなみ）
身長158cm
バスト83cm
ウエスト56cm
ヒップ83cm

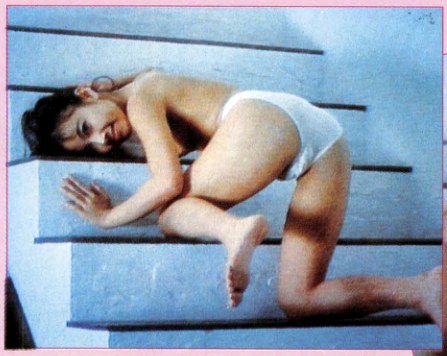
91年11月に「シャム猫(アリスJAPAN)」でデビューし、15本以上の作品に出演。92年9月には浅草ロック座でストリップデビューも果たす。現在もストリップ劇場で活躍中。代表作は「口全発射(KUKI)」。

# Miho Aimoto

少女の香りが残るそこ。でもカラダは立派な大人♡

**愛本美穂**（あいもとみほ）
身長149cm
バスト80cm
ウエスト56cm
ヒップ80cm

ロリコン風のコスチュームを着せたら、右に出るものはいないと絶賛されていた彼女。作品の中では、幼稚園児姿や、ランドセル姿をさせられていて、それが怖いぐらいピッタリはまっているような雰囲気のAV女優だった。92年に有望新人としてデビュー。代表作は「フラッシュパラダイス(アリスJAPAN)」「デラザーびん～春の桃尻特大号(eve)」など。



MULTIMEDIA ENTERTAINMENT

世紀末のこの地球に現れた「マルチメディア」という概念。情報化社会の亡霊のようにユラユラとその実体を見せない…。であればと、エンタテインメントこそマルチメディアの扉を開ける鍵と確信している小誌が、マルチメディア博士ともいえる清水計宏氏にその正体を明らかにしてもらおうと押しかけた。氏の検証と解析をもとにしてここに本邦初公開、その姿があ・ら・わ・れ・る……

# マルチメディア・エンタテインメントの現状

◎著者略歴
清水計宏［しみずかずひろ］
1953年、静岡県生まれ。1977年大阪外国語大学卒業。同年、日本楽器(現ヤマハ)入社。1982年、同社退社後、コンピューター、テレコミュニケーション関係の専門紙、雑誌の記者を経て、1989年映像新聞社入社、1990年から映像新聞編集長

## マルチメディアとは？

今までマルチメディアというのは、ディジタルで双方向性のある（インタラクティブな）メディアのことを言ってたんです。

しかし最近はインタラクティブでないものでもそう呼ぶようになってきています。ディジタルでメディア要素が組み込まれているものであれば、それはマルチメディアの範疇に入ってる。極端に言うとディジタルであればもうマルチメディアだという感じなんですね。たとえば「Newton＊」がマルチメディアだというのは、次世代のコンセプトを持ったディジタルのハードとソフトのシステムのことを指しているわけです。アメリカでは従来のマルチメディアのことを今はインタラクティブ・マルチメディアと呼んで区別しています。もともとマルチメディアはインタラクティブなのに、わざわざ前に付けているといった状態ですね。

## 芽が出はじめたCD-ROM

マルチメディアとは何ですか、というのは、社会っていうのは何ですかというのと同じなんですね。たとえば、学校とか商店街とか人が集まって暮らすところと言ってもわからない、けれどもそれぞれ全部が社会なわけです。言ってみれば、次世代世界の土台となるメディアなわけです。メディアやディジタル・コミュニケーションの世界が今までは、企業や機関、組織、役所を中心に動いていたけれども、個人、生活者、エンドユーザー、家庭というものにパラダイム・シフトしていく。そういう方向性を持ったときのインフラとなるメディアなわけです。

まあ、難しく言うとそういうことなんですが、あえてわかりやすく言うならば、「コンピュータで扱うメディア全般」をマルチメディアと呼ぶということになりますか。最初は系統発生から始まると思うんですが、たとえば新聞なりビデオなり、オーディオはもうそうなっていますが、ディジタル化していく。そして、それらが少しずつ融合合体していく。初めのうちは単機能のソフトが複数のプラットフォームで使えるものが出てくるだろうと思いますね。

日本人の癖で流通や市場が違うと別のものと思いがちなところがありますが、ソフトの中身は同じなわけですね。録画にしてもBSでも民放でもレンタルビデオでも中身は同じなのに、別なものと思うところがある。肝心なのは、その中身自体なんです。ソフトの中身のことをコンテントと呼んでいますが、年を追って充実してきているのは間違いない。しかし、ユーザーにとって潜在的に求めてい

| ゲーム名 | ドラゴンクエスト |
|---|---|
| メーカー名 | エニックス |
| 対応機種 | ファミコン |

操作性に優れている、ファミコンの超人気ファンタジーRPG。復活した竜王を打ち倒すために現れた英雄ロトの血を引く勇者の物語は当時、ビデオゲームといえばアクションかシューティングしか知らなかった日本人にRPGと一般的な西洋ファンタジーの世界とはどのようなものであるかを教えてくれた。この功績は大変なものである。年内に続編である「ドラゴンクエストII」とともにスーパーファミコンでリバイバル発売される予定である。

### Newton（ニュートン）

アメリカ、Apple社の開発した個人用情報端末（Personal Digital Assistant：PDA）システムの総称。従来の電子手帳が持つ情報の記録、管理、整理といった機能に加えて赤外線による通信機能もサポートされておりFAXの送信やパソコンとのデータ交換もコードレスでおこなえる。1994年には日本語版も発売の予定。

### CD-ROM

Compact Disc Read Only Memoryの略。600メガバイト（1バイト＝8ビット）近い容量を持つ記憶媒体。CD-ROMのメリットはその大容量と音楽用CDの設備が利用できるためにきわめて安価に量産できる点があげられる。データのフォーマットにより、REDブック（音楽用CD）やORANGEブック（Photo CD）などの規格がある。

©エニックス

る新しさが必要なわけですが、それが芽生えつつあるというところにCD-ROM＊の価値があるわけです。

## マルチメディアの成長

話は変わりますが、ゲームがマルチメディアの基本だと言われる背景には操作性があるわけです。その操作性が大きな要因となってファミコンが1983年に生まれ、この10年間に急成長した。余談ですが、1983年というとエイズ菌が発見された年でもあって、私はエイズとともに成長したと言ってるんですが、エイズのような勢いで広がっていったわけですね。

マルチメディアが発生した要因として、弱者というか成熟産業からの脱出ということがあります。たとえばアメリカのCATVの普及率は60%を超えて下降線を引きはじめている。家電も90年代に入り頭打ち状態だし、OA機器もコンピュータも同じように厳しくなってきた。それぞれ既存の商売の仕方でなく、新機軸の商品が求められるようになった。そういった成熟産業が、じゃあ新機軸って何かなと思ったとき、コンピュータとの融合商品が共通項として出てきたわけです。それがマルチメディアという合言葉になった。ゲーム業界はその時成熟産業ではなかったから、マルチメディアなんて関係ないという顔をしていた。ところが、松下から3DO＊が出て、さらにはコモドールがAMIGA CD$^{32}$という高性能マシンを供給するということになりユーザーの関心が高まってくると、任天堂やセガも対抗機＊を出さざるを得なくなってくる。しかも、これからはゲームだけじゃないという風潮もあってその対応策も考慮に入れている。ゲーム業界もある意味では弱者になったと言えるかもしれないですね。

| ゲーム名 | メーカー名 | 対応機種 |
|---|---|---|
| Spaceship Warlock | Reactor | Macintosh |

記憶をなくした主人公が自分の記憶を取り戻すために人類の故郷、地球に向かうという内容のアドベンチャー・ゲーム。このゲームが発売になった1991年当時はまだCD-ROMドライブが単体で10万円以上したが、美しいグラフィックスとサウンド、全編で使用される取り込み音声などCD-ROMの大容量を充分に活かしCD-ROMゲームの代表作となった。ディレクションはマーベル・コミックス(いわゆるアメコミ)のアートワークを行っているマイク・シーンズ。

## ゲームとマルチメディア

いずれにしても窮地にある成熟産業が、ビデオゲームの成功神話に夢を託すようになった。第二のビデオゲームになれる、ひょっとしたら追い越せるんではないだろうか、あるいは映画産業もテレビ産業も全部飲み込めるんじゃないか、といった皮算用が裏側でささやかれていたわけです。

ビデオゲームの功績は、ひとつは操作性というかインタラクティブ性＊を教えてくれたこと、もうひとつは非常に儲かる商売なんだと証明してくれたことなんですね。その上で、ビデオゲーム自体は単なる玩具でしかなく、実はマルチメディアというのは将来のコミュニケーションも含め全てのメディアを飲み込むバラ色の市場なんだということになった。そこには強者も弱者もいない明るい未来があるんだという論理が展開されたわけです。

CD-ROMの利点は、通産省とか郵政省とかの規制にとらわれないで、次世代の中身を提供できるところなんですね。通信などは規制の嵐ですから。CD-ROMソフトでは、どんどん新しい試みができる。そういう意味ではCD-ROMは偉大というかベースのメ

### 3DO(スリー・ディーオー)

アメリカ、3DO社の開発したマルチメディア規格。1670万色のフルカラーと専用チップによる3D処理など優れたグラフィックス処理能力をもつ。ソフトの供給はすべてCD-ROMによりおこなわれ、10月1日に最初の商品がパナソニック(アメリカでの松下電器のブランド名)から699ドル95セントで発売になったばかり。

### 対抗機

最近、ポスト「スーパーファミコン」の座をかけて「3DO」やセガの「サターン(仮称)」やソニーの「PSX」、アタリの「ジャガー」など各社の新規ゲーム機の発表が相次いでいる。これらのマシンの共通の特徴は32ビットRISCチップと画像処理専用チップ、CD-ROMドライブの搭載といったパソコンなど真っ青のハイスペックだ。

### インタラクティブ性

ここではユーザーの操作(移動やアイテムの装備など)がただちに画面に反映される(キャラクターの移動、攻撃力のアップ)ことをさす。この情報のやり取りが、放送局から送られてくる電波を一方的に見せられ、チャンネルの選択ぐらいしかおこなえなかったテレビ番組とビデオゲームの最大の違いである。

ディアになるはずです。情報量が多くて安価なものということではCD-ROMの時代になるでしょうね。将来的にはネットワークが主流になると言われていますが、ネットワークというのは話すのは簡単ですが、そのインフラ整備は10年単位で考えなくてはならないので、ここ数年はそこまでの具体的な動きはないと思います。現実にはCATVではすでに5万人に同時に違うデータを配信できる装置なども開発されてはいるんですが、標準化もされていないしそれを許容できるサーバーの問題とかもありますしね。

マルチメディアは、ひとつのメディアであるはずなんだけれどもある意味で非常に流動的とも言えます。社会の変化、個人の変化に呼応していく。何故かと言うと、ソフト指向だからなんですね。たとえば、ビデオデッキはハードを売るだけを考えていればよかったんですね。テレビがソフトを供給してくれた。しかし、CD-ROMは基本的には再生のみですから、ハードだけ売っているわけにはいかない。当然ソフトもつくらなければならない。そうすると、ハードメーカーもソフト戦略が必要になってくるわけです。そういう意味ではマルチメディアを推進していくと企業体質が変わってくるんです。

## ソフトがハードを変える

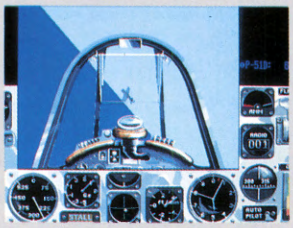
フィリップスはハード先行の会社だったけれども、CD-I＊によりフィリップス・メディアというソフト部門に比重をかけて逆にソフト主導型になってしまった。ソフトを考えてハードをつくるという体質に変化してしまったわけです。IBMもマルチメディアで変わったし、3DOの松下にしてもソフトに関しては相当のお金をかけることになるでしょう。しかも全社を挙げて取り組む姿勢を示していますから、会社全体としてソフトを重視する体質が生まれてくるはずです。アップルはもともとマルチメディアに近かったために、再構築がかえって難しかったと言えます。メジャーな大企業ほどマルチメディア化は遅くなり、マイナーであるほど変身が早くなる。

ともかく、ソフト主導型になるのは明らかで、今までとは違い、ソフトメーカーがハードメーカーをリードしていく、ソフトがハードを管理していくといったことが起きるんじゃないかなと思いますよ。

今、アップルがマルチメディアの最先端にいる、これからWindows＊になると言われていますが、先行きどうなるかはだれにもわかりません。ここしばらくは家電やゲーム業界のCD-ROMが発展し、いつかまたアップルやIBMの巻き返しが来て、そのときのQuickTime＊は動画能力も格段にアップしているとかね。

| ゲーム名 | Air Warrior |
|---|---|
| メーカー名 | 富士通 |
| 対応機種 | FM TOWNS |

電話回線を利用して多人数で戦闘機によるドックファイトを楽しむゲーム。もとはアメリカのパソコン通信の大手ネットワークGEnieでプレイされており、日本ではNifty-Serveでプレイできる。GEnieでは戦闘機だけではなく爆撃機に仲間と共に乗り込んで爆撃を楽しんだり、仲間同士で編隊を編成してベテランが新人をサポートしながら編隊同士の戦闘もおこなわれるなど、多人数でワイワイいいながらプレイできる楽しさが人気を呼んでいる。



## 普及するのはテレビトップ型

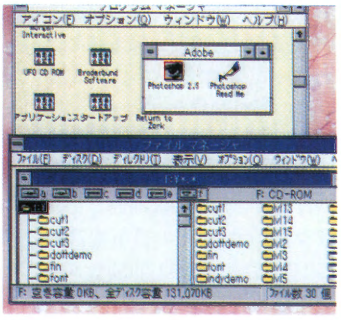
テレビとコンピュータが現れて40年になりますが、40年というのは人の人生でもそうなんですが、成熟の時期なんですね。現代社会にも言えることなんですが、ある

### CD-I(シーディー・アイ)

Compact Disc Interactiveの略。1986年にCD-ROMを媒体とした家庭用マルチメディア機器のデータ・フォーマットとしてフィリップス社とソニーにより提案された。このフォーマット(GREENブック)は再生用プレイヤーのCPUやOSまで規定していたが、このためにH本では本格的に普及するにはいたっていない。

### Windows(ウインドウズ)

アメリカ、Microsoft社の開発したシェル・プログラム。MS-DOS上でマウスとアイコンを利用し、統一された操作方法と直感的でわかりやすいグラフィカル・ユーザー・インターフェイスを提供する。またWindows用に開発されたプログラムはWindowsさえ動作すれば、基本的に機種が違っていても利用することができる。



# MULTIMEDIA ENTERTAINMENT

意味で末期的な時期にきている。民主主義にしても社会構造にしても、転換期であると思うんです。たとえば仕事にしても今までは人事権は会社が握っていたわけですが、これからは自主的に個人が決める世の中になっていくのではないかとかね。機械的には光という技術は、これも末期的だと思うんです。火はポッとついて消えるでしょ、あれと同じで。マルチメディアというものを以前からそんな視点で見てきているので、1995年ごろにターニングポイントがあると踏んでいるわけです。

それから、テレビの普及率というものは相当なもので、やはり、マルチメディアのターミナルはテレビだと思います。コンピュータが普及するといっても、今の形のままでは、テレビにはかなわない。だから、テレビトップ型という、テレビがキーステーションのマルチメディア・マシンが主流になると予測できます。もちろん、テレビの解像度などの向上も含めてのことですが。

## カルト文化に方向性が見える

マルチメディア・ソフトについてですが、現状では既存のメディアを融合というよりも単一で入れているものが多いですね。映像、音楽、出版など各系統のものです。これは、ユーザーがまだマルチメディアに対して免疫ができていないものだから、何かを土台にしなければならないわけです。これが全部出そろった段階で、ユーザーの方からニーズが出てくる。もっとこんなものが欲しいといった具合にね。その段階で新しいものを提供していく。ソフトでも何でもそうですけど、人は3年経つと前のものは飽きるというところがあって、ですから2〜3年周期で変わっていくと思うんです。

来年、再来年あたりはかなり完成度の高いマルチメディア・ソフトが出てくると思いますが、ゲームに関してはポリゴン＊や三次元CGもリアルタイムに計算してくれるようになってくるだろうし、音楽にしても新しい趣向が見られると思います。

メディアというものはもともとゼイタクなもので、たとえばテレビにしても自分の好きなタレントや女優に会えるし、出版にしても時間を超えて古典を読むことができるわけで、今のCD-ROMはそこを避けてるというか気がついていないというか、面白けりゃいいということに向いてしまっている。自分がそうしたいと思うことで、たとえば現実にはあり得ないことですが、内面世界ではアインシュタインやゴーギャンやモーツァルトの3D像に会って、直接教

### 日本主題別CD-ROMタイトル上位5種類

| | 1991 | | 1992 | |
|---|---|---|---|---|
| | 主題 | タイトル数 | 主題 | タイトル数 |
| 1 | エンタテインメント/ゲーム | 189(37.3%) | エンタテインメント/ゲーム | 423(46.3%) |
| 2 | 絵本・童話/会話・語学 | 45( 8.9%) | 絵本・童話/会話・語学 | 78( 8.5%) |
| 3 | 辞・事典/百科/ディレクトリー | 30( 5.9%) | 辞・事典/百科/ディレクトリー | 48( 5.3%) |
| 4 | グラフィック/DTP | 27( 5.3%) | グラフィック/DTP | 40( 4.4%) |
| 5 | コンピュータ/ソフトウエア | 24( 4.7%) | コンピュータ/ソフトウエア | 38( 4.2%) |
| | 合計(1〜5) | 315(62.2%) | 合計(1〜5) | 627(68.7%) |
| | 上位タイトル+その他 | 506( 100%) | 上位タイトル+その他 | 913( 100%) |

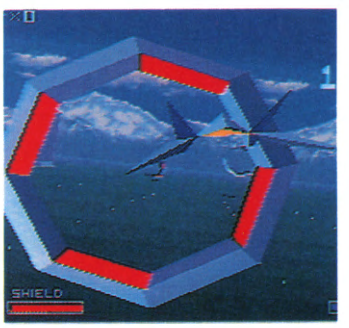
(共同計画㈱出版事業部「世界CD-ROM総覧」より)

### QuickTime(クイック・タイム)

アメリカ、Apple社の開発した画像、動画を扱うための機能をもつソフトウェア。QuickTimeを用いることにより個人でも動画の取り込みや再生、ワープロの文書中やデータベースの中に動画データを組み込むことが可能になる。この技術は同社のパソコンMacintoshだけではなくWindows用にも移植されている。

### ポリゴン

これはポリゴン処理のことで、コンピュータの画像処理の方法のひとつ。ある物体の動きを表示するときに、個々のグラフィックスを持ち、順番に表示するのではなく、物体の外形を多角形(ポリゴン)を組み合わせたデータとして持ち、各ポリゴンの座標、大きさ、色などを計算しながら表示する方法。




©Nintendo

えてもらうことだってできるわけですよ。考えようによっては非常にぜいたくな思いができるんですよね。黒沢明というタイトルがあって、黒沢監督の手法とかオブジェの使い方とか全ての技法が入っているとかね。ある意味ではカルト文化の継承なんですけれども、カルト自体は知識をもてあそんでいるだけなんですが、今までのメディアはある視点で見ると中途半端なもので、もっと知りたいという欲求にこたえられなかった。マルチメディアのひとつの方向性がそこにあると思いますね。

## キーワードはモチベーション

マルチメディアのキーワードはモチベーションだと思うんです。モチベーションの高い人がもっとこんな風にして欲しいと言ったときに、それを実現してくれるのがマルチメディアだということになるんじゃないか。何も関心のない人は触りもしないし、モチベーションがないのに人がやる気出せと言ってもムダですよね。モチベーションを持った人には非常に魅力のあるメディアになるものだと思います。また、そうならなければいけないと思います。

ゲームから入るということには、必然性があるんですね。小さいときは誰でもまずは遊びから入り、そこで物事を知り手順を知りステップアップして勉強したり経験したことで能力を得、さらに高度な遊びをするといったように。最近インフォテイメントとか、エデュテイメントという言葉もありますが、情報娯楽とか教育娯楽という遊びを組み合わせたものですね。実は、エンタテインメントから始まり最終的にはエンタテインメントで終わると私は思っているんです。ちょうど人生でいうと、その間に教育があり仕事がありという風に、マルチメディアにおいては必ず人生のいろんな領域が加味されてくる。

今、やっと入口に立ったばかりでゲームがある。しかし、ゲームも一巡すると脱皮して次の段階が来ます。ちょうどその頃に普及型のマルチメディアがどっと出てくるという図式は、統計的にいっても符合しますね。物事の変化は8～10年ごとに起きていますから。7年前にCD-Iが初めて出た頃、MACは高かったですよね。CPUの68000という石＊も今の価格になるなんて思いもよらなかった。でも、実際にはそうなっている。1987年にRISCチップ＊が生まれたんですが、それから10年後の1996年頃にはタダ同然になるんじゃないですか。そうなるとゲームもかなり様変わりするでしょうね。

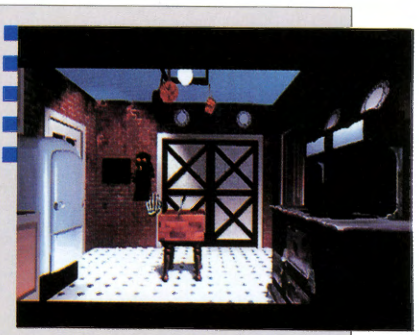
これから10年ゲームがマルチメディアを引っ張り、普及型になったときに全く新しいタイプのものが出て、本来のマルチメディアに近づくんではないでしょうか。10年前に現在の世界が予想もつかなかったと同じで、10年先は皆目見当がつきませんがね。急激にテンポアップしていくだろうな、ぐらいの予想はできますが。

## ハードの選択は個人の趣向で

これからマルチメディアに入る

| ゲーム名 | メーカー名 | 対応機種 |
|---|---|---|
| 7th Guest | Virgin Games | IBM-PC/AT |

6人の亡霊が徘徊する謎の豪邸を舞台にパズルを解きながら、彼らの人間関係、さらにはこの豪邸を建てた人物の謎に迫るアドベンチャー・ゲーム。特筆すべきはグラフィックス・ワークステーション＊を駆使して作成されたグラフィクスにあり、部屋ごとに特徴のある美しい室内装飾を見るために歩き回るだけでも楽しめるソフトである。登場する亡霊も実際に役者が演技したものを画像/音声データとして取り込んでいるので大変にリアルである。



### 68000という石

アメリカ、Motolora社製のCPU、68000のこと。日本ではシリコン・チップのことをなぜか「石」と呼ぶ。現在は後継タイプの68030や68040がMacintoshやX68000シリーズ、ワークステーションなどに採用されている。同社ではほかにもCD-I用のチップの開発などもおこなっている。右は68040搭載のMacintosh660AV。

### RISCチップ(リスク・チップ)

RISCとはReduced Instruction Set Computingの略で複雑な命令を省くことにより命令の種類を減らし、そのぶん高速な処理をおこなうチップのこと。RISCチップでは複雑な命令は単純な命令の組み合わせになるが、ひとつの命令あたりの処理時間が大幅に短縮されているので結果として高速に処理できる。

### グラフィックス・ワークステーション

専用のチップを搭載し、画像処理を高速におこなうワークステーション。アイリスやIBM-PC/AT用のアドベンチャー・ゲーム「The 7th Guest」の開発に利用されたインディゴといったマシンが有名である。これらのマシンで作成したグラフィックスは、パソコンや家庭用ゲーム機向けのソフトでも利用されている。

# MULTIMEDIA ENTERTAINMENT

| | |
|---|---|
| ゲーム名 | Virtual Variety Show |
| メーカー名 | サイトロン・アンド・アート |
| 対応機種 | Macintosh |

ロボットが演じる劇、オペラ、バレエを観客として鑑賞したり、自分でさまざまな演出を楽しむソフト。演目は「不思議の国のアリス」、「ピーターパン」、「オズの魔法使い」、「ドン・ジョバンニ」、「魔笛」の5つ。自分での演出は背景、メインダンサー、サブダンサー、音楽を指定して組み合わせるだけで誰にでもおこなえるうえに拍手やブーイングの演出まである。ロボット達も人間の関節の動きを再現しており、なかなか見物であるとの評価。

人にとって、ハードの選択をしなければならないと思いますが、アプリケーションであるソフトの中身については、現状では今までの財産を受け継いでスピードアップを図るとかクオリティを上げるとかだと思うんです。ですから、ユーザー個人のやりたいことを明確にするしかないですね。正直に言ってどの機種がお勧めとは言えません。というのも、ひとつにはマルチメディアというのはメーカーにとって非常に体力のいるものなんですね。ソフトをいつまでサポートしてくれるかということがある。CD-Iなどは初めはリコーもヤマハもソニーもビクターもシャープもやっていたわけですよね。今ではフィリップスだけになっちゃった。ソニーは業務用で出してはいますけど、形ばかりになっている。ですから、現状ではメーカーがいつ放り出してもおかしくないとも言えるんですね。もうひとつは、今、3DOがいいと言った

## MPEG(エム・ペグ)

Moving Picture Experts Groupの略でカラー動画の圧縮方式のこと。MPEGでの圧縮は画像の細部のデータを切り捨てることと動画の各フレームの重複した部分をまとめて圧縮することにより普通のCD-ROMドライブでもフル画面の画像とCDと同程度のクオリティのステレオサウンドを収録することが可能である。

## JPEG(ジェイ・ペグ)

Joint Photographic Experts Groupの略でカラー静止画像の圧縮方式の標準としてCCITT(国際電信電話諮問委員会)とISO(国際標準化機構)により定められた。このJPEGによる圧縮は若干の画像の劣化をともなうが、高い圧縮率をもつ。また圧縮率そのものを調整することにより人間の目には判別できない程度にすることもできる。

## マルチメディアの歴史

1946 アメリカとイギリスでテレビ放送開始
1951 世界初の商用コンピューター「UNIVAC」発売
1952 世界初のCG「オシロン40」作成される
1953 日本でテレビ放送開始
1956 日本初のコンピューター「FUJIC」が完成
1978 アップル、世界初のパソコン「Apple II」を発売
音楽用CD規格のプロトタイプ、フィリップスより提唱される
1981 IBM、「IBM PC」を発売
1982 インタラクティブ情報システムDVIがRCAより提唱される
1983 音楽用CD規格、ソニーとフィリップスにより提案される
任天堂、「ファミリーコンピューター」発売
1984 アップル、パソコン「Macintosh」を発売
1985 ソニーとフィリップスが提案したCD-ROMが正式に規格化される
1986 CD-I規格、ソニーとフィリップスより提唱される
1988 NECホームエレクトロニクス、PCエンジン用CD-ROMを発売
1989 日本でのテレビの普及率99.3%となる
初のDVI開発装置「PRO750」発売される
富士通、CD-ROMを標準搭載のパソコン「FM TOWNS」を発売
1990 各社からDVIプレイヤー発表される
ソニー、「データ・ディスクマン」発売
コモドール、「CDTV」を発売
1991 マルチメディアPCの規約公開
1992 セガ、「MEGA-CD」を発売
1993 IBM、PowerPCチップ搭載のワークステーション発表
パナソニック、「3DO」を発売

としても、すぐによりいいものが出てくるかもしれない状況であるということです。

逆に、ではどれでもいいかというと、それも問題がある。確かにマルチメディアには標準という概念があって、本来どのハードでもソフトがかからなければならないのですが、今や標準も実はたくさんあるんですね。動画や静止画の規格でM-PEG＊とかJ-PEG＊というのがあるんですが、J-PEGにも100以上のフォーマットがあります。アルゴリズムというか手順はひとつだけど、それを実現するためのフォーマットがたくさんある。そういう意味では定まりようのない時代でもあるんです。企業論理でも自分の商品を売りたいわけですから、個性を出して各企業独自のものをつくっているのが現状です。ただし、最終的にはクロス・プラットフォームということで、ひとつのソフトを複数のハードで使えるはずです。これはハードの性能が向上することも手伝ってソフト側でも解決できるものなんですね。上位の言語ができたり、開発言語を統一したり、エミュレーション＊をかけたり。MACのPowerPC＊もそういう構想ですしね。

従来のゲームにおいてのマルチメディアの方向性としては、年齢を超えたゲーム、性別を超えたゲーム、職業を超えたゲームとか、もっとふところが広がるんではないか。よりリアルなシミュレーションもできるでしょうし、グラフィックの表現の幅も広がってきますから。今すぐに、方向性の見えるソフトが出るかどうかは、大天才でもいれば別ですが、難しい。けれど、このテンポでいけば3年後には見えてくるんじゃないでしょうか。

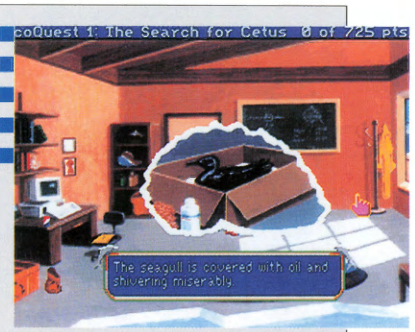
## マルチメディアは仮想体験

では、純粋なゲーム以外のエンタテインメントとなるソフトはどんなものが出てくるか。これは、ひとくくりに言うと、まず、自己願望実現、自己実現のジャンルがあるでしょう。おとなの人に子供の頃に何になりたいと思ったかと尋ねたことがあるんですが、科学者とか総理大臣とか社長とか、タレント、映画俳優、歌手といろいろ言いますね、でも実際にはそうなっていない。実際にはなれないけれど憧れるわけですよ。また、過去の実在の人物になりたいと思うかもしれない。ゴーギャンになりたいとか大工さんになって法隆寺を建ててみようとかね、時間も超えられるからもうさまざまな仮想体験ができる。

よくMulti-media is Experience．つまりマルチメディアは経験だと言われるんですが、大きな意味でのバーチャル・リアリティなのです。こういったものは文庫本みたいにズラーッと並ぶと思いますよ。それに、実際、医者のシミュレートをするのでも、そのユーザーが本当に医者になりたいと思っていれば、学習にもなるわけですよね。ドクターのシミュレーション・ゲーム＊は今でもあるんですが緻密じゃない。画家になってみたい、でも今は単なるお

| ゲーム名 | メーカー名 | 対応機種 |
|---|---|---|
| Eco Quest | Sierra On-Line | IBM-PC/AT |

主人公の少年の目を通して環境、生態系、資源エネルギー問題などを考えるアドベンチャー・ゲーム。海洋生物学者である主人公の父親が見せる重油にまみれて飛べなくなったカモメ、海岸に捨てられた空き罐など身の回りでおきている問題をゲーム内で実際に体験しながらプレイすることにより自然とこれらの問題の理解することができるようになる。子供にもプレイできるゲームなので操作はマウスだけでプレイできるほど簡単であり、英文もやさしい。




### エミュレーション

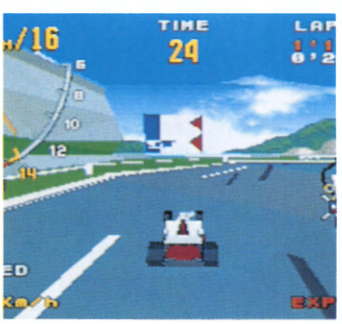
あるハードウェアに別のハードウェア用のソフトを利用できるような機能を持たせること。プログラムのみのソフトウェアでおこなう場合と拡張ボードなど特別なハードウェアを使用する場合がある。Macintosh上でIBM-PC/AT交換機用のソフトウェアが利用できるようになる「Soft-PC」などが発売されている。

### PowerPC(パワー・ピーシー)

アメリカ、IBM社とMotorola、Appleが共同で開発したマイクロプロセッサ。今年の秋より量産出荷が開始された。PowerPCはRISC CPUであり高い性能と低価格を実現しておりIBMのOS/2やAppleのMacintoshの次世代のOSが採用を決定しているほか、MicrosoftのWindowsNT、SunのSolarisといったOSも対応を予定している。

### バーチャルリアリティ

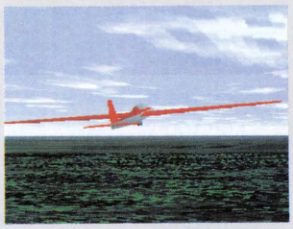
建物の設計図をもとにCGで完成後の室内を再現するなど、現実世界をシミュレートするモデルを構築すること。大量の画像、音声データをリアルタイムで処理するために数年前までは専用の大型コンピュータが必要であったが、近年AmigaやMacintoshなどのパソコンでも体験できるようになった。右はセガの「バーチャ・レーシング」。



# MULTIMEDIA ENTERTAINMENT

| ゲーム名 | Microsoft Flight Simulator Ver.5 |
|---|---|
| メーカー名 | Microsoft |
| 対応機種 | IBM-PC/AT |

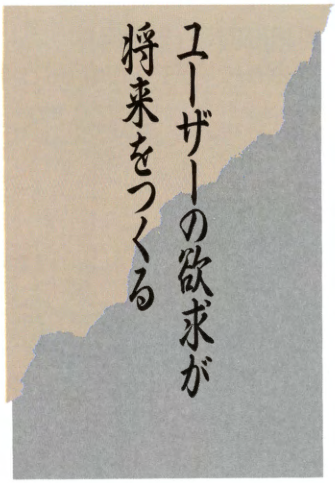
このソフトは戦闘機での空中戦や爆撃を楽しむものではなく純粋に航空機の操縦を楽しむシミュレーターである。その精密さはアメリカでパイロットの訓練にも使用されているといわれるだけのことはありエルロン、ラダー、エレベーターを使った3次元の動きを理解してコントロールしなければ満足に旋回することも難しい。時刻や天候、風向き、風力などのデータも自由に設定可能であり、まさしくフライト・シミュレーター＊であるといえる。



お絵描きしかできない。より高度な自己実現型ソフトはあり得るでしょうね。ま、これを遊びと思えば遊びだし、学習だと言えば学習になるわけです。

需要ということについて、自己実現型などは小さい子がやるようなものは逆に少なくて、30歳代あたりが大きなターゲットになるんじゃないですか。

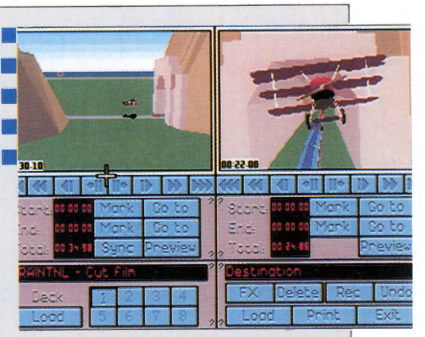
それから思い浮かぶジャンルとしては、創作がありますね。素材がとにかくいっぱい詰まっている。その素材を引っ張りだして何かを造るといった具合で。たとえば、今あるストーリーマシン＊などがそうなんですが、自分で絵本をつくるとかですね。ディズニーのスタント飛行映画づくりのソフトも、これに近いと思います。実際にこれからのマルチメディアの市場を拡大させていくのは、ひとつはゲームの力は大きいでしょうね。と同時に、SEXものもかなり牽引車になるだろうと予測されます。ビデオ機器が普及した要因という実績もありますし。




最後に、マルチメディアの将来について話をしますと、マルチメディアを発展・育成していくのは、ユーザー個々の欲求によるところが大きいと思います。一時的なインスタント・デザイアやハングリー精神が、ああしたい、こうしたいという動機になりますから、どんどんメーカーにそういったものをぶつける。理想的なのは、たとえばその1枚のCD-ROMがあれば、何でもできるということで、すなわちマルチという言葉そのものですね。絵が描きたいと思ったらペイントツールと画用紙が出て、自然の音が聞きたいと思えば聞ける、はたまた本が読みたい、ゲームもしたい、何でもかんでもインタラクティブに実現できるということですね。まだまだ、現段階では映像にしても音声にしても既存メディアを超えられないわけでして、そこのクオリティを上げるのに精一杯。言ってみればスタートラインにやっと立ったというところですから、みんなが夢を追い求めようとしているわけです。ですから、誰も共通した確固たるマルチメディア観がない。逆に言うとそれでいいんです。マルチメディアの定義は各個人によるものですから。マルチメディアは次世代パーソナルのメディアなんです。

| ゲーム名 | メーカー名 | 対応機種 |
|---|---|---|
| Stunt Island | Disney Software | IBM-PC/AT |

各種の航空機を操縦してスタント・パイロットとしてスタント・アクションをおこなうフライト・シミュレーター。舞台となるスタント・アイランドには砂漠、峡谷などの自然に加えて鉄道、空母、ダム、海上油田基地、金門橋、ストーンヘンジ、スペース・シャトル発着場などのセットがひしめいており、さまざまなスタントに挑戦できる。ほかにも自分で演出を考えて8台のカメラを配置して撮影をおこない、編集してみることもできる。

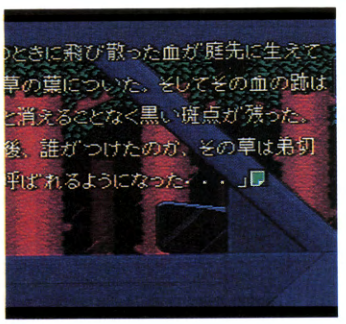


## ドクターのシミュレーション

Macintosh版「Surgeon3」などがすでに発売されている。アドベンチャー要素が含まれているものの、医学シミュレーションのジャンルに入る。患者の診察から手術にいたるまで実際の医療をデータベースにしており、細かな医療の手順を追っていかないと先には進めない。将来は、医学生の練習用になるソフトも出てくるはずだ。

## ストーリーマシン

CD-Iソフト企画のひとつで、低年齢層向けに「絵本」をベースにしている。TOWNSでも似たような童話ソフトが出ており、ストーリーの進行などを操作しながら楽しむ。テレビゲームでも「イーハトーヴォ」や異色なところでは「弟切草」(写真右)が同系統と言えるだろう。マルチメディアでは、プレイヤーが作家にもなれるということ。

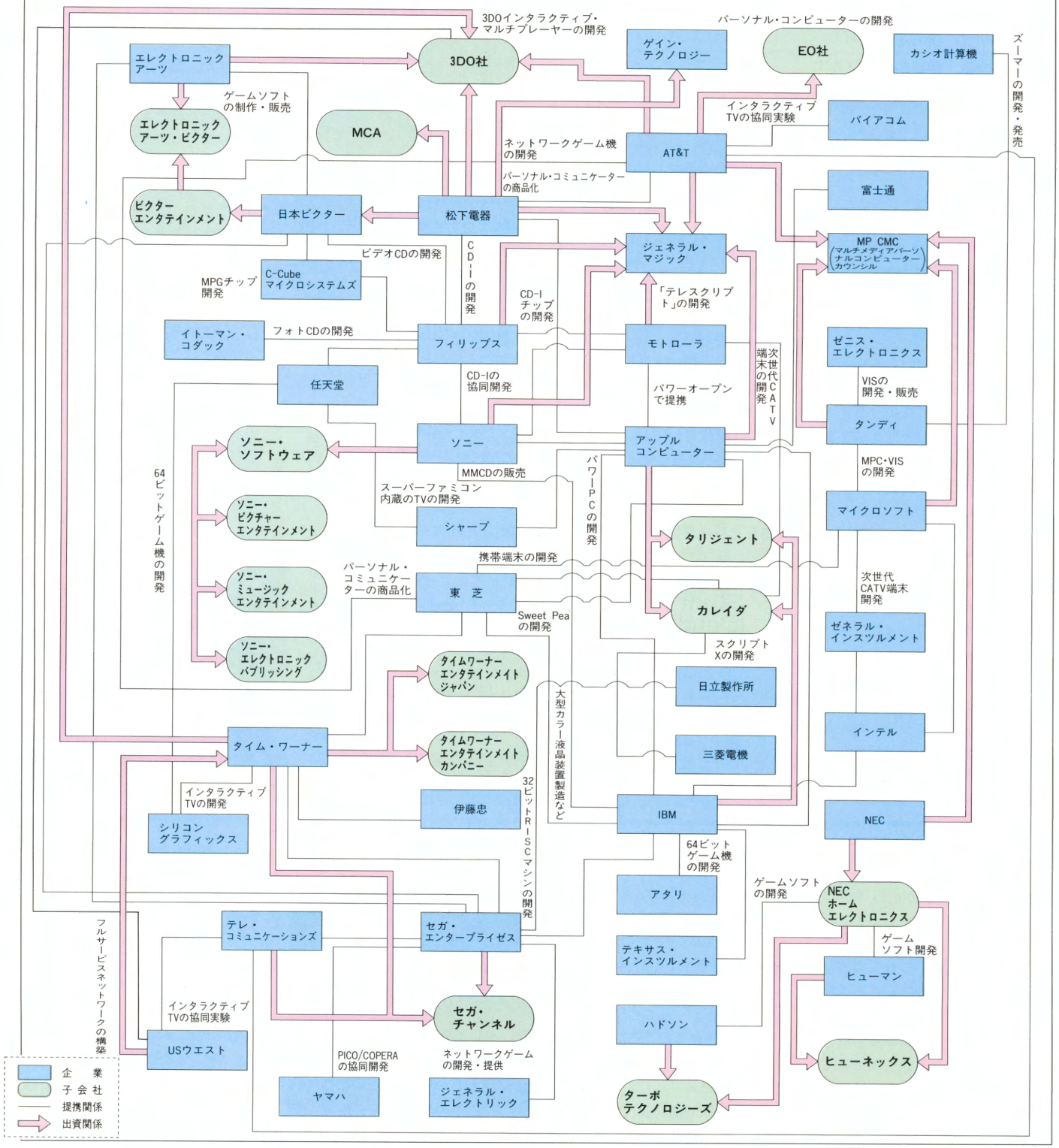



## フライトシミュレーター

航空機の操縦をシミュレートして体験するソフト。古くはカセットテープで供給されたSub-Logic社のApple Ⅱ用「Flight Simulator」のセスナ機からはじまり現在ではグライダー、ジャンボジェット、軍用の戦闘機などが発売されている。中にはFSXやF-22など実機よりもソフトの方が先に発売されているものもある。

# MULTIMEDIA ENTERTAINMENT

## ■マルチメディアをめぐる業界相関図〈93年10月〉




（資料提供「映像新聞」）

# HARD WARE GUIDE

ハードウェアガイド

## 最新のマルチメディアマシンのハード情報を総ざらえ

INDEX


マッキントッシュ……62
IBM PC/ATとその互換機…66
FM TOWNS……70
PC-9821……72
メガドライブ……73
PCエンジン……74
レーザーアクティブ…75
3DO……76
その他のマシン、これからのマシン…77

## 生まれた時からマルチメディアの優等生

# マッキントッシュ

**コンピュータの歴史の中でも独自の地位を築いているマッキントッシュ。サウンドとビデオの両方にすこぶる強く、周辺機器にも恵まれているマシンとしてはいまだに他の追随を許さない。コストパフォーマンスの優れた3機種を紹介しよう。**

## 都会派パソコンの代表格

マッキントッシュを初めて見た時は、誰しも相当の興奮と驚きを味わったに違いない。マッキントッシュが生まれた当時、つまり1984年の日本では、PC-9801シリーズが勢力を伸ばしつつあったが、ゲームはやはりPC-8801シリーズが主流という時代だった。

最初のマッキントッシュはCPUにモトローラ社の68000を使用、64KバイトのROMと128KバイトのRAMしか持たず、画面もモノクロと今から考えると恐ろしく非力なマシンだった。だが、その9インチディスプレイー体型のかわいいボディと、洗練されたGUI(グラフィカルユーザーインターフェイス)は、瞬く間に多くの人々を魅了した。

スイッチを入れると、あの独特の澄んだ音色で「ポーン」という音がして、画面には「Welcome to Macintosh」というメッセージ。マウスでドラッグするだけで、ウィンドウのサイズが変えられたり、プルダウンメニューの採用、さらにはマルチフォントの使用など、当時としてはすべてが画期的だったのだ。また初めから外部機器とのインターフェイスにSCSIを採用していたのも先進の設計といえる。

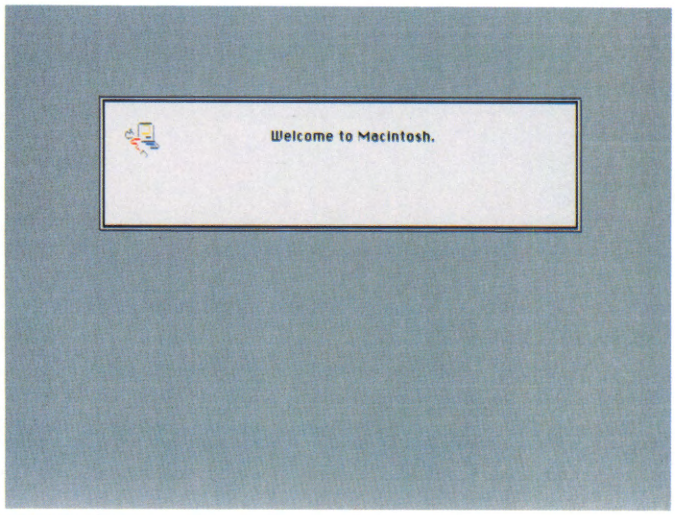
その後、マッキントッシュ512K、マッキントッシュプラスと発展を続け、ついに1987年のマッキントッシュⅡでカラー化。現在のマルチメディア志向のマッキントッシュの誕生である。

### 現行機種のラインナップは大きく分けて3種類

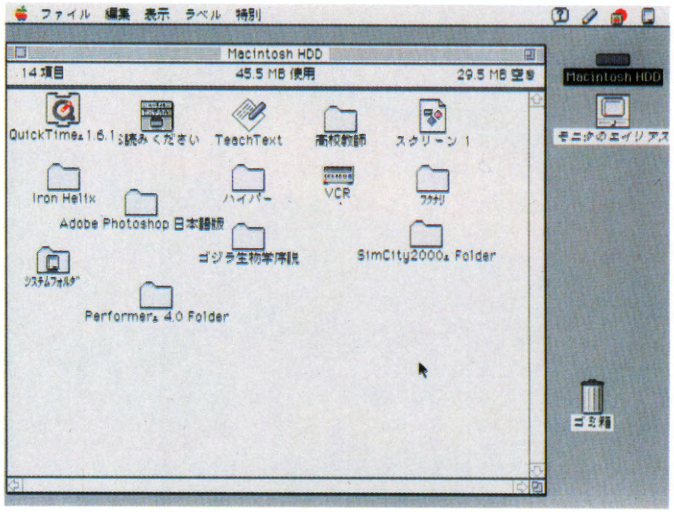
現状のマッキントッシュは、大きく3種類に分けられるが、いずれの機種もSCSIインターフェイスを内蔵しているので、CD-ROMドライブはそのままつなげられるし、カラーの機種は、最低でも256色、最大1670万色の表示が可能。また、一部のAVという文字が付いている機種では、ビデオ取り込みの機能が付いている。

### ホビーや教育向けにはClassicとLCシリーズ

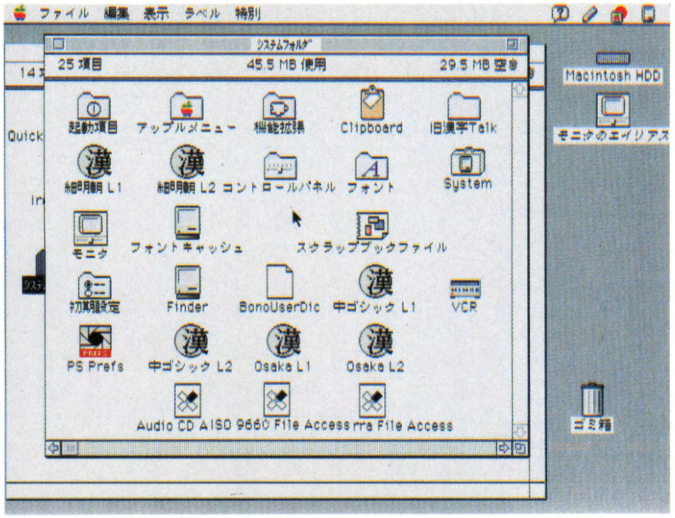
教育市場あるいはホームユース向けのColor Classic2とLC475、LC520。このうちColor Classic2とLC520はディスプレイー体型のタイプ。LC520は標準でCD-ROMドライブを内蔵している。いずれもCPUには68030を使用している。マッキント




立ち上げ画面。マッキントッシュの世界へようこそ！




すべてのファイルがアイコン化されているのでわかりやすい




システムの設定もシステムフォルダにまとまっていて便利だ

マルチメディア先進機種だけあって日本語ソフトも充実している

ッシュⅡ以降のマッキントッシュでは、拡張ボードはNu-Busという方式を採用しているのだが、これらの機種はPDS(PDSというのはProcessor Direct Slotの略)というスロットしか持っておらず、専用のカードしか使えない。

## パワーユーザーはQuadra 持ち歩きはPowerBook

ビジネスやさらにパワーを求めるホビーユーザー向けのCentrisとQuadraシリーズは今後Quadraシリーズに一本化していくようである。いずれも68040という高速のCPUを搭載し、拡張性にも優れている。この系列は新製品と旧製品が性能価格比の面で多少混乱している。

最後の系列がPowerBookだ。カラー、モノクロと揃っているほか、DuoシリーズはDuo Dockなどを付けて、デスクトップなみの機能を発揮するものもあるが、必然的に割高になる傾向がある。持ち運びの必要のある人には購入の際の選択肢に入ってくるだろう。

# LC520

マッキントッシュのエントリーマシンの代表格といえそうなのが、このLC520だ。もっと安価なモデルでColor Classic2もあるが、ディスプレイが10インチと小さいのと、CD-ROMドライブが内蔵できないなどの理由で敬遠した。

## オールインワンタイプでお買い得なLC520

LC520は13インチディスプレイ一体型で、CD-ROMドライブを内蔵している。ハードディスクも180Mバイト標準装備。どうしてColor Classic2の10インチは敬遠したいのかというと、マッキントッシュでは、ディスプレイのサイズが変わると、表示されるたとえば文字や絵の大きさが変化していくのではなく、解像度そのものが増えていくからだ。10インチでは512×384ドットしか表示できないのに対し、13インチでは640×480ドットの表示が可能。10インチの512×384ドットでもほとんどのソフトが動くのだが、たいがいのマッキントッシュ用のカラーのソフトは640×480ドットで動かすのを前提に作られているのだ。これは640×480ドットの13インチディスプレイが長いあいだ標準だったのがその理由。というよりもそれより小さなカラー画面は、LCの初代機が1990年に出るまで存在しなかったのだ。

## スピーカーやマイクも付いていてすぐに使える

オールインワンという発想は、ただ、ディスプレイとCD-ROMを一緒にしただけではない。画面の下にはステレオスピーカーが、上部には小さめだが一つ目小僧のようにマイクがついている。

メモリも8Mバイト実装、VRAMも768Kバイト実装で、最大32000色表示が可能。マッキントッシュの上位機種では、選択の自由を広げるためにキーボードは付属してないが、この機種ではキーボードもマウスも付属しているのだから、実にこれさえあれば何もいらない、というコンビニエンスマシンなのである。

Color Classicをそのまま大きくしたようなLC520(348000円)

PDSと互換性のあるLCⅢPDSというスロットがついているが、ここにはサードパーティーのサウンドカードを差してCDと同等のサンプリングを楽しむのも手だし、ビデオキャプチャーカードを入れて、ビデオ再生システムであるクイックタイムで遊んで見るのも一興である。OSである漢字Talk7はハードディスクにインストール済みである。

# Centris660AV

その名のとおり、AV志向のマッキントッシュである。搭載されているCD-ROMドライブはLC520などと同じ、CD-300(のちほど紹介する)の内蔵モデル。

## サンプリング機能に加えビデオ取り込みまでOK

AVというからには、A(オーディオ)とV(ビデオ)に特化した機能を持っているはずで、それがビデオの入出力機能とサンプリング機能だ。

ビデオといっても、もともとのディスプレイ出力と紛らわしいので、先にディスプレイ出力のほうを紹介しておくと、VRAMは標準で1Mバイト装備しており、16インチディスプレイで32000色、21インチでも256色の表示が可能になっている。

今ここでいおうとしているのは、そうではなくて通常のテレビやビデオなどの信号のビデオのことだ。このCentris660AVでは通常のマシンだとビデオ画像を取り込んだり、逆にパソコンの画像をビデオ出力したりするビデオキャプチャカードを別途取り付けなければならないところを、初めから何の細工もしないで実現できる。

マッキントッシュには、クイックタイムというパソコン上でビデオの再生をしたり編集をしたりできるソフトが使えて、このCentris660AVには標準でこのクイックタイム1.6.1が付いてくる。おまけにそのビデオキャプチャ機能がついているのである。

つまり買ったその日にたとえば、一般の家庭用のビデオカメラで撮った恋人や子供や奥さんなどのビデオ画像をマッキントッシュに取り込んで、クイックタイムのファイルにして、それをさらにワープロの文書かなんかに貼り付けられるのである。これはまさに画期的。

もうひとつのAの方はどうかというと、これも16ビットステレオで最大サンプリングレート48kHzのサウンド取り込み再生機能が付いている。

## AVシリーズにはAVディスプレイがしっくりくる

もちろん、LC520のようなオールインワンのマシンではないから、マイクやスピーカーは別途買わなくてはならないが、これも最近おもしろいディスプレイが出てきた。Apple Audio Vision 14Display(右の写真参照)だ。画面下部にステレオスピーカー、上部にはマイクが付いている。表示面積は13インチだが、こういったパソコンのAV機能をフルに使おうと思ったら、なかなか便利である。とにかくせまい机上である。ごてごてと場所を取るものは少しでも少ないにこしたことはない。Centris660AVを買うのなら、このディスプレイも要チェックである。価格も120,000円と手頃だ。

## 音も映像もOKのものすごいネットワーク機能

さらに別売のFAXモデムプラスαの機能を持つApple GeoPortテレコアダプタを使えば、ファックス、データの各通信はもちろん、留守番機能付き電話機能が使える。さらにマッキントッシュはApple Talkというネットワークソフトを標準装備しているのだが、そのネットワーク内でそれぞれのマシンにビデオカメラをつければ、音と絵を伴った電子会議システムまで作れてしまう。さらに、電話回線を通じてのネットワーク機能(Apple Talk Remote Access。別売)を使えば、遠隔地でもこのテレビ会議ができてしまうのだ。おそるべし、アップルである。

そのほかのスペックとしては、CPUにモトローラの68040(25MHz)を搭載、メモリは標準で8Mバイト、最大68Mバイトまで拡張可能。ハードディスクは230Mバイトか500Mバイトを選べる。

薄型のCentris 660AV。ハードディスク230Mバイトで398000円

# Quadra610

マッキントッシュの最高級シリーズQuadraの中で最も安価なマシン、Quadra610を紹介する。

Quadraシリーズには、現在の最高機種として、Quadra840AVがあり、マルチメディアマシンとしては申し分のない機能を備えているのだが、価格の点で初心者においそれとお勧めできるようなものではない。先程紹介した、Centris660AVと同様の機能を持ったまま、CPUに68040(40MHz)を採用、さらにスピードアップを図り、さらにNu-Busスロットを3つ持ち、拡張性も万全。さらにVRAMも2Mバイトまで増設できるので16インチディスプレイで1670万色の表示が可能になっている。まさにプロ仕様の製品。価格も最も安いセットで標準小売り価格678000円である。

価格表を見ると、この上にQuadra 950というのがあり、これが最高峰のように思えるが、スペックを比較していくと、拡張性が高いことを除けばQuadra 840AVのほうが価値は高い。もちろん、旧製品ということで値下がりは期待できるし、作りもしっかりしているほか、将来もアップグレードに対応するはずなので選択肢の中に入れるのも悪くないが。

## クリエイターよりもプレイヤー向けのマシン

さて、Quadra610はほかのQuadraシリーズと違い、Centrisシリーズのような、薄型のボディーである。その中にAppleのCD-300iというCD-300の内蔵型を標準で搭載している。

AVシリーズのようにDSPやビデオキャプチャの機能を標準では装備していないので、そのままクイックタイムなどのマルチメディアの作成はできないものの、CD-ROMの再生装置として、あるいはマッキントッシュのさまざまなソフトを走らせる環境としては必要十分なものを持っている。

スペックとしては、CPUにモトローラ社の68040(25MHz)を搭載、メモリは標準で8Mバイト、最大68Mバイトまで拡張できる。ハードディスクは230MB。

## 見栄えがして使いやすい漢字Talk7が付いている

さて、最後に、マッキントッシュで最も大きな魅力、つまりシステムソフトウェアである漢字Talk7について紹介しておこう。

マッキントッシュの魅力のほとんどはこの漢字Talk7の魅力と

薄型のフォルムが美しいQuadra610。ハードディスク230Mバイトで358000円

いってしまってもいい過ぎではない。その機能と操作性は一度使ってしまったらなかなか手放せないという種類のものである。

### 充実した機能の先に遊び心を見せるゆとりがある

Windows3.1を使ったことのある人なら、あれよりもさらに簡単に操作できるシステムといってしまえばいいだろう。すべてのファイルはアイコンで表示され、それの移動やコピー、削除なども目で見ながら操作できる。削除などは、ファイルをドラッグして画面端のゴミ箱に入れるだけだ。さらに一度ごみ箱に入れたものもシステムの再起動かごみ箱の中身を捨てるというコマンドを実行しないと決定的には消えてしまうことはない。実に操作感がこなれていてしかも親切、その先に遊び心まで兼ね備えている。

WindowsのOLEなどと同じように使える発行と引用なども充実している。発行というのは、たとえばドローイングツールで描いた絵を、ワープロなどに貼り付けたとする。元になる絵をドローイングツールで修正しても、普通ならワープロに貼り付けたほうのイラストはそのままだ。だが、この発行と引用を設定していれば、自動的にワープロのほうのイラストも修正される。そういう仕組みだ。

### ネットワーク機能や充実したフォント環境も魅力

さらに初めから、ネットワークに強いというのも魅力。Apple Talkでプリンタやファイルの共有ができるのは、マッキントッシュでは極当たり前のことで、さらに最近のCentris以上の機種ではEther netという高速のネットワークアダプタが標準でついている。さらに、電話回線を通じてApple Remote Accessを使えば、遠隔地ともApple Talkで結ばれているのと同じ感覚で操作できる。

フォント環境もしっかりしている。以前はマッキントッシュできれいな印字を得ようと思ったら、高価なポストスクリプトプリンタが必要だったが、現在では漢字Talk7自体にTrue Typeの漢字フォントが10種類も内蔵されている。これで、どんなプリンタを使っていても、大きな漢字をきれいに印刷できるばかりでなく、画面上でもぎざぎざの少ない表示が可能になっている。プレゼンテーションなどにも使いやすくなっているのだ。

### オートマチック車のような使い心地がうれしい！

周辺機器の接続などもほかのパソコンと比較するとぐっと楽に扱える。

システムに機能を追加しなくてはならないものなどでも、CDEVといってコントロールパネルデバイスのソフトをシステムフォルダに投げ込むだけという単純さ。実際はシステムフォルダにもいろいろなフォルダがあるのだが、ユーザーが必要なファイルをシステムフォルダに移動させるだけで、どこに入れるかを自動的に決めてくれる。

そういった使いやすさは最近のマルチメディア的なさまざまな機能、クイックタイムのビデオ取り込みや、Centris660AVのところで紹介したような、テレビ会議や留守番電話機能などの拡張機能の場合でもほぼ同じである。ユーザーにシステムの部分であまり心配ごとを押し付けないというか、平たくいえば何も考えずに操作できるところがいいのだ。

CD-ROMの操作にしても、キャディに入れたCD-ROMのディスクを入れるだけで、きちんと通常のHDなどと同様に扱うことができる。CD-ROMの中に含まれるファイルをダブルクリックするだけでたいがいのソフトが動き出す。メモリが足りない、などと文句をいうソフトもないわけではないが、最近のマッキントッシュではほぼ標準で装備されている8Mバイトなら問題はほとんどないはずだ。

## Apple CD-300

さて、最後になったがアップルのCD-ROMドライブの紹介をしておこう。外付けがCD300、内蔵型がCD300iの2機種が現行製品だ。旧型のCD150という製品もカタログなどに載っているが、倍速でないので、いくら安くてもお薦めできない。それほど高価なものではないので、やはり最新型のCD-ROMドライブを買っておいたほうがいいだろう。

おもな仕様は、転送レート300KB/秒、マルチセッション対応のほか、音楽CDのデジタルデータをSCSI経由でコンピュータに取り込んで編集するなどということもできる。

その他、ソニー、パイオニアなど各社から出ているSCSIのCD-ROMドライブが利用可能。

また、この外付けCD-ROMドライブのCD300とパワーアンプ内蔵のステレオスピーカーのアップルデザインパワードスピーカー、『L-ZONE』『ジャイアントロボ』など4タイトルの中から1枚を選ぶことができるCDチョイスカタログをセットにしたアップルCDマルチメディアキットが98000円という特価で販売されている。また、このアップルCDマルチメディアキットのほか、AVの文字がついたマッキントッシュを購入すると、マルチメディアプレゼンテーションソフトの『Action』のパッケージを無償でもらえるキャンペーンも1993年中開催されている。

CD-300。キャディ方式なので縦置きも可能だ（9万8000円）

## 世界標準マシンの底力、いまここに

# IBM PC/ATとその互換機

**アメリカを中心に世界標準機の名をほしいままにしているIBM PC/ATとその互換機だが、テキストベースのDOSの時代にはいまひとつマルチメディアには弱かった。だが、Windowsの普及と共に、音と映像にも強いパソコンに変身しつつある。**

## 世界標準が来た！

PC/AT互換機とかIBM PCとか、アメリカではただPCといえばこの互換機を指すのだが、日本ではDOS/Vマシンというういい方が一般化している。

IBM PCが生まれたのは、1981年。この時は、CPUにはインテルの8088、バスはXTという8ビットバスだった。当時全盛だった、アップル社のAPPLEコンピュータの対抗馬として世に送り出された。その後、1984年にCPUに80286を搭載、バスも16ビットのPC/ATマシンが生まれる。これが現在のDOS/Vマシンの原型といっていい。

### 仕様公開によって互換機が生まれ、世界標準に

マシンの仕様を公開していたのと、コンピュータの最も基本的なソフトウェアであるBIOSを他メーカーが作れるようになったため、コンパックやデルといった会社のほか、台湾の多数のメーカーからも100%コンパチのマシンが多数出てくるようになった。これがいわゆる互換機である。

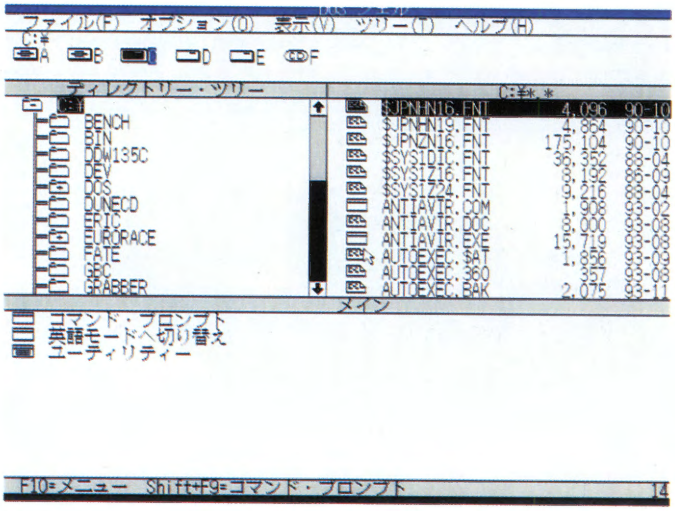
こうしてアメリカのほか全世界でシェアを伸ばしたIBM PC/ATとその互換機なのだが、日本でだけは苦戦していた。もちろん、日本語の障壁である。日本では漢字の出ないコンピュータは特殊なプログラム開発などを除けばまったく使い物にならない。つまりは一般ユーザーやオフィスでは使いたくても使えないという状態だ。

### 日本語の壁をDOS/Vがソフトの力で突破した

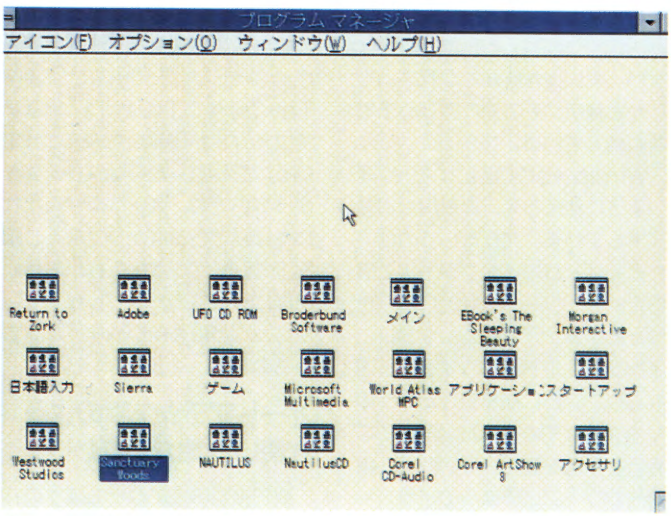
国内の数社が連合してNECに立ち向かったAXマシン(IBM PC/AT互換機に漢字ROMを搭載した混血マシン)も失敗に終わり、PC-9801シリーズのシェアを崩すには至らなかった。

このままPC-9801シリーズの天下が続くのかといったムードを吹き飛ばしたのがDOS/Vである。

DOS/VはAXマシンとはまったく違うやり方で漢字を表示させる。漢字フォントをソフトで持つという方式だ。DOS/Vのおかげでアメリカで売られているマシンをそのまま日本に持ってきても漢字が使えるようになったのだ。アメリカで圧倒的にシェアを確保しており、さらに多数のメーカーが低価格競争を繰り広げている互換機は生産コストを極限にまで切り詰めて作られている。こうして




日本語の壁をぶち破る日本アイ・ビー・エムのDOS/V(23000円)




マルチメディアのカギになるWindows3.1日本語版(IBM版21800円)

サウンドブラスター16のマルチメディアキット(148800円)

フュージョンダブル16のキット。CD-ROMはSCSIだ(152000円)

安くて高性能なマシンが買えるようになったのである。

## 音はサウンドブラスター 絵は640×480の256色

さて、PC/ATのマルチメディア環境はどうか。音のほうは、サウンドブラスター、あるいはサウンドブラスタープロあたりが事実上の標準で、これらのサウンドカードにはOPL-3というFM音源チップが搭載されており、ゲームなどでは9メロディ音+5パーカッション音が使える。ステレオのデジタルボイスチャンネルも8ビットのものが用意されており、CD-ROM以外のゲームでもしゃべりが楽しめる。

## CD-ROMはまだこれから 便利なキット製品を狙え

絵のほうは、ゲームは640×480ドットの256色というのが一般的。

CD-ROMが始めから付いている機種は今のところ少ない。インターフェイスもハードディスクでよく使われているIDEという特殊なものを使っているので、マッキントッシュのように、SCSIのCD-ROMをすぐにつないでしまうというわけにはいかない。

だが、先程紹介したサウンドブラスター系列には専用インターフェイスでつなぐことができるCD-ROMが用意されている。これから買うのならサウンドブラスター16のマルチメディアアップグレードキットというサウンドカードと倍速CD-ROMがセットになったパッケージがあり、お買い得だ(東海理化販売、158000円)。また、これとほぼ同じ内容のパッケージがフュージョン社からも発売されている。

そのほかには、SCSIのインターフェイスを装着すれば、各種SCSIのCD-ROMドライブを接続できる。ただし、これはある程度マシンに関する知識が必要とされるので、初心者がチャレンジする場合は近くに詳しい人がいることを確認してからにしたい。

# IBM PS/V Vision

とかく難しいといわれがちなDOS/Vパソコンだが、実際はいうほど難しくも何ともないのだ。だが、メーカー純正品以外のカードや周辺機器が多いのも確かで、これは規格の統一からくる自由度の高さと考えられるのだが、こういった機器を接続しようとするとマシンに関する詳しい知識が必要になるのも確か。PC-9801シリーズでは互換機も含め2社しか作っていない。たとえばボード類がNEC以外から出ても、たとえばPC-9801DA用といった感じで自分のマシンにあったカードを買えばいい、ということになる。間違いようがないのである。

いずれにしてもDOS/Vマシンを使うなら、本体を開けたりカードを抜き差ししたりはできて当然、といったような事態になる。

このIBMの新製品は、そんな事できればしたくない、という人を対象にした一体型マシンである。実際スペックを見ていくと、よほどのことがない限り、とりあえず考えられるのはビデオキャプチャカードを使いたいと思わない限り本体を開ける必要は感じられない。そういうマシンである。

業界標準規格のMPC(マルチメディアパソコン)という規格があって、その中でもレベル2というのは高性能なMPCということになっているのだが、その規格の一部は以下のようなものである。

CPUに486SX(25MHz)、メモリ4Mバイト、ハードディスク

I670万色表示もあざやかな、日本アイ・ビー・エムのPS/V Vision。ハードディスクI70Mバイトで34万8000円

160Mバイト、倍速CD-ROM、サウンド16ビットステレオ、グラフィック640×480ドット、65000色、OSにWindows 3.1。このPS/V Visionはそのすべてを楽々とクリアしている。最初からマルチメディアパソコンなのである。

13インチディスプレイと本体が一体化した構成で、これにサウンドカード、CD-ROMドライブ、ステレオスピーカーが内蔵されている。ハードディスクは170Mバイトと340Mバイトの2種から選べる。というよりも、このPS/V Visionには、このハードディスクの差による2機種しか存在しない。メモリは8Mバイト実装。

## そこそこのCPUとビデオチップでナイスバランス

搭載しているCPUは、IBM製の486SLC(50MHz)で、インテルの486DX2(66MHz)と486DX(33MHz)のあいだくらいのスピードのもの。現在はPentiumプロセッサが登場したとはいえ、やはり、最先端機でも486DX2(66MHz)が主流。だが、入門機にはいまでも486DX(33MHz)が勧められることが多いから、そういったことを考えるとちょうどいいスピードといえそうだ。もちろん、なんでもかんでも速ければいいわけなのだが、それに伴って価格も上がるわけで、そのバランスをとったらこうなりましたという感じのマシンである。486SLC2はキャッシュメモリが、486DX2(66MHz)などの8Kバイトの倍の16Kバイト搭載されており、これも魅力である。

さて、PC/AT互換機でCPUと並んでスピードに影響を与えるのがビデオチップだが、これにはCirrus Logic社の最新ビデオチップGD5428をマザーボード上に搭載している。最近流行のVLバス接続ではなく、ISAバス経由の接続なのだが、これが思いのほか速い。ベンチマークテストなどでの成績はそれほどではないのだが、実質上かなり速い。Windowsでも通常のVGAでも実用上問題なくいろいろなアプリケーションを動かすことができる。

Windowsも最初からインストールされており、デフォールトの解像度は800×600の256色。640×480では1670万色の表示が可能で、フォトCDなどを見る時にはこのモードにしたほうがいいと思うが、この完全な自然色に設定しても表示がまどろっこしくなるというようなことはない。

## サウンドブラスター16と倍速CD-ROMで快適環境

サウンドカードにはサンドブラスター16が搭載されている。これは先程も書いたサウンドブラスタープロ上位互換のサウンドカードでFM音源のほかにPCM音源も装備、また16ビットステレオのサンプリングも可能で、サンプリングレートは44.1kHzというCD並み。MIDI端子も付いているが、オプションのMIDI音源ウェイブブラスターを取り付ければMIDIの演奏もできる。ステレオスピーカーも内蔵されており、かなり迫力のある音を楽しむことができる。かなり、というのは文句なしに迫力のある音ではないからだ。もちろん、この価格とこの便利さを考えると文句はいえないのだが。マイクも標準装備である。

CD-ROMドライブは2倍速で、フォトCDの再生に必要なマルチセッション対応タイプ。また、キャディを必要とせずトレイに直接CD-ROMを載せるタイプで、シングルCDもそのままかかるタイプ。検索ソフトさえあればソニーの電子ブックも再生可能である。

このサウンドブラスター16はPS/V Visionの中に3つある拡張スロットのうち1つを使っている。残り2本だが、これだけのものが揃っているので足りなくなるということは少ないだろう。先程も書いたビデオキャプチャカードのほかには、内蔵型のFAXモデムのカード程度だろうか。

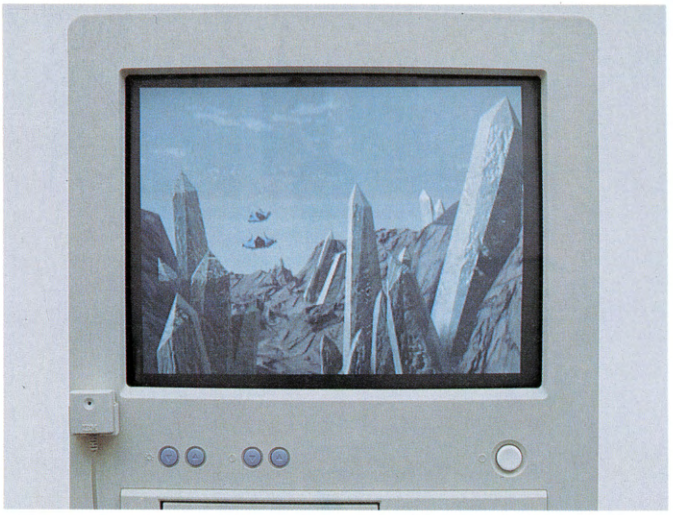
ビデオキャプチャカードの中には、VGAの出力をいったん横取りして、カードに入れてそれをディプレイに流すというようなものもあるが、一体型の場合ビデオ信号が内部で処理されているのでは、という心配も出てくるが、きちんとそのへんは考えられており、一体型といえども、いったん外部にVGA出力を出して、それを再度内部のディスプレイに入れるというスタイルを取っている。

ディスプレイは13インチではあるが14インチ相当の表示域を持つフラットサーフェイスディスプレイで、Windowsを使うには必要最小限という感じだが、まずまず十分な表示面積である。

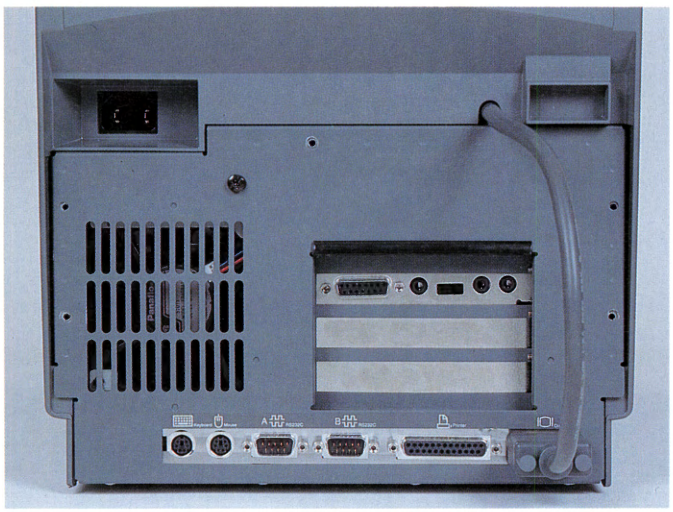
## オマケのCD-ROM5枚だけでも当分遊べるのだ！

おまけが充実しているのも魅力だ。なんとCD-ROMタイトルが5枚も付いている。この原稿を書いている時点で発売になったばかりのゲームソフト、ルーカスアーツの『REBEL ASSAULT』の2シナリオぶんのみプレイ可能なデモディスク。星空を映し出す『HYPER PLANET for Windows』、マザーグースの世界をゲーム化した『Mixed-up MOTHER GOOSE』、ゲーム感覚で英語が学べる『Dyned Express』、IBMの製品情報などが収められたスペシャルディスクの計5枚。

とにかく、パソコンを使う上で無駄な努力はしたくないという人にお勧めなマシンである。



マシンに同梱されているREVEL ASSAULT。13インチなので迫力十分



本体裏面。ディスプレイへの出力もとりをえず独立している

©Lucas Arts LTD.

# AUVAMEDIA480/66

DOS/Vマシンというか、PC/AT互換機といえば、メイドインタイワンを抜きにしては何も語れない。

台湾でも、現在のPCの主流は、ひとつはペンティアムやPCIといった高速高性能追求型だが、もう一つの主流はマルチメディアである。サウンドカードなど各社からサウンドブラスターに追い付け追い越せの勢いで競合している。

中でもこのAUVAコンピュータはマルチメディアパソコンに意欲的に取り組んでいる会社で、ここで紹介しているのが同社の主力商品といえる最高級MPCである。

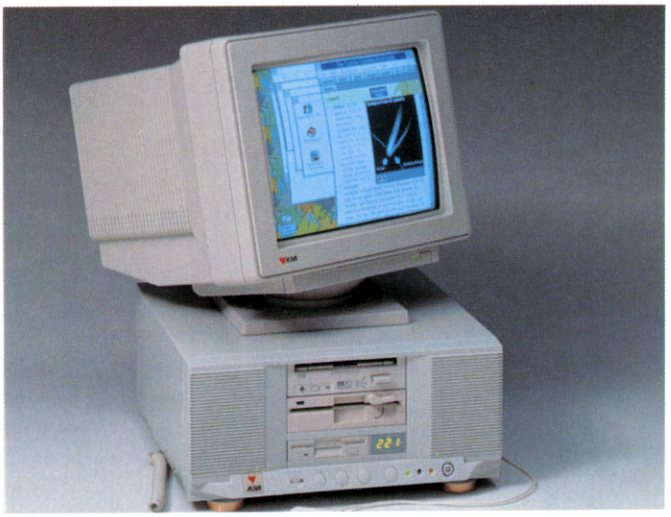
CPUには486DX2(66MHz)を採用し、VLバス3本を装備した本格的な作りのマシンに、サウンドブラスターとフィリップス製のCD-ROMドライブを内蔵した上、10W×2のパワーアンプとステレオスピーカーを本体内に入れている。スイッチの配置といい、左右のスピーカー用のスリットといい、インシュレータといいパソコンというよりもオーディオ製品とも思える風貌だ。

## パーツを買い足して使いやすくしていくタイプだ

メモリは4Mバイト標準、ハードディスクは200Mバイト標準装備。日本語でWindowsを使うにはメモリをあと4Mバイトほど欲しいところではある。

ビデオカードには、普及率でいうと現在ナンバー1ともいえるS3社の86C805採用のカードで、Windows、DOS上共にバランスよく使えるマシンになっている。

3.5インチFDDは最近流行の3モードではない。つまり、PC-9801の1.2Mバイトも読み書きできるというタイプではないが、5インチも付いているので、これを経由すればPC-9801ともデータ交換が可能である。



AUVAMEDIA480/66(458000円)

先程紹介したPS/V Visionなどと比べると、このマシンはモニタも別途買わなくてはならないし、全体的に割高感もある。だが、このマシンでは、ハードディスクが足りなくなったら追加することも可能だし、さらに速いビデオカードが欲しくなったらVLバス用のものの中から探すことも可能だ。もちろん、それに合わせてディスプレイをアップグレードすることもできる。たとえば、ビデオカードの中には1024×768で1670万色表示可能なものも出ている。17インチのディスプレイを最大限に活かすこともできるのだ。

# パイオニアDRM-604X

さて、最後は単体のCD-ROMドライブを紹介しよう。一般的に最近のDOS/Vマシンを買って、MPCに仕立て上げるには以下の作業が必要だ。まず、サウンドカードを買って取り付ける。外部にスピーカーをつける。さらに、CD-ROMドライブをつなぐ。

この場合、悩むのがサウンドブラスタなどのインターフェイスを利用するか、SCSIにするかである。SCSIというのは、マッキントッシュやPC-9801シリーズでのハードディスクの接続方法と同じで(最近はPC-9801シリーズもコストダウンのため、IDE接続を始めたが)、メリットとしては、最高7台までSCSI機器をつなげるというのがある。CD-ROMやMO、それからイメージスキャナなどさまざまな機器を数珠つなぎにできるのだ。

PC/AT互換機を使っていて、どうしてもSCSIにしなくてはならないという必要性はほとんど感じられないが、あるとよりPCを広範囲に適用させられるというメリットはある。たとえば、Windows NTやOS/2といったOSにもそのまま対応できるケースも多い。

## 倍速で6連装のパワーでなんでもこなせる

このCD-ROMドライブの存在もSCSIのインターフェイスを持つメリットのひとつに数えられる。なんといっても倍速で6連装である。つまり、6枚のCD-ROMを常時使えるという寸法なのである。

PCでCD-ROMを使う場合、たとえばゲームだけというのなら、6連装を選ぶ理由はそれ程感じられないが、せっかくPCを使っているのである。辞書や、辞典といったデータベース的なソフトも使いたくなる。このCD-ROMプレイヤーではそうした常時使いそうなCD-ROMをずっと入れっぱなしにしておけるというのが大きなメリットだ。

パイオニアの6連装CD-ROMドライブDRM604X(248000円)

6連装といってもほかのCD-ROMと操作はあまり変わらない。付属のドライバーを組み込めば、ひとつのSCSIデバイスとして認識するだけだが、Windowsなどでみるとドライブが6台増えたように扱える。6連装といっても、たとえば1台で音楽を鳴らしながら、1台でゲーム、というようなウルトラCはできないが、複数のCD-ROMを扱う人には好適なドライブである。

国産マルチメディアマシンの最新鋭機を一挙紹介

# FM TOWNS

**マルチメディアといえばTOWNS、という条件反射を日本人の中に築いてしまった感のある、FM TOWNSが低価格化と高性能化をいっきに成し遂げてしまった。最新鋭機の実力を探ってみる。**

## 生まれながらのマルチメディアマシン

最初からCD-ROMを標準装備して日本のパソコンシーンに踊り出たFM TOWNSだが、ここに来てやっと時代が追い付いて来たという感じで、改めてその先進性に目を見張る。

### MS-DOSマシンであるとともにTOWNS-OSもある

個別の機種のスペックはあとで触れることにして、まずはいったいTOWNSというのはどんなマシンなのかを紹介したい。

基本的にはMS-DOSマシンということができる。つまりはPC-9801シリーズなどと同様にテキストベースのソフトが走るパソコンである。当然Windowsも走る。

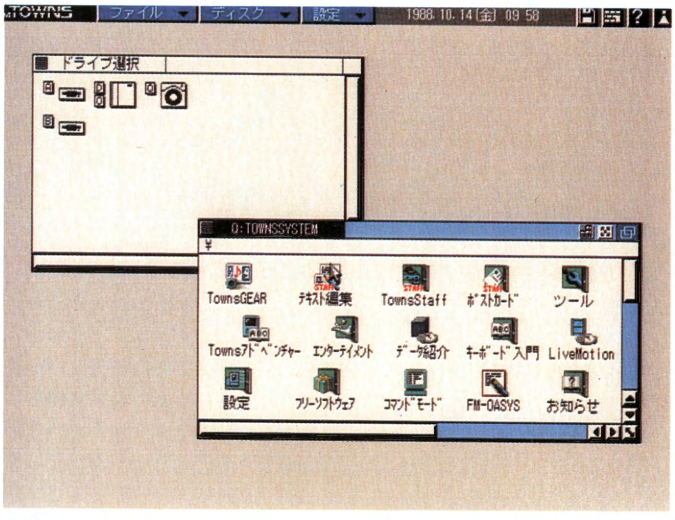
ここまでなら、PC-9801シリーズと変わらない。このままでもPC/AT互換機のところで触れたMPCレベル2という標準規格を十分クリアしている。

ここからあとが違うのだ。ちょっと話がややこしくなるのだが、TOWNSには、Windowsによく似たTOWNS-OSというのが付いていて、この上でさらにいろんなことができるわけである。

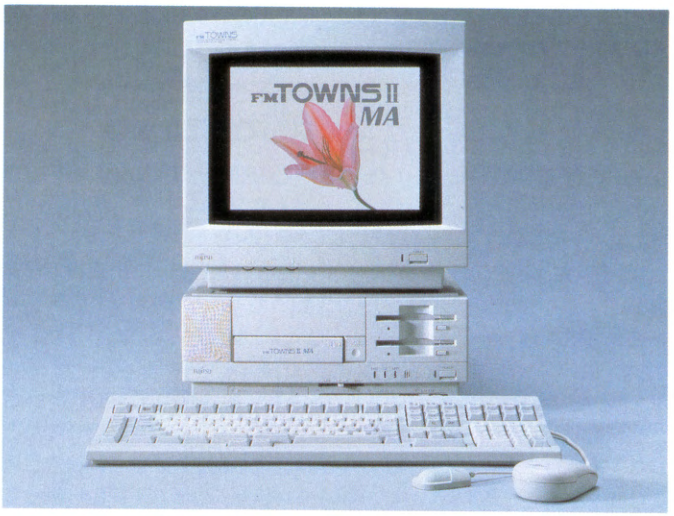
### サウンドもグラフィックも素晴らしいスペックだ

まず、サウンド。これは一切拡張せずに48.1kHzのサンプリングレートによる16ビットサンプリングと8声のPCM音源、6声のFM音源という十分なスペックである。マイクも付いているが、スピーカーはモノラルのみ。ステレオサウンドを楽しむためには別途購入して接続しなくてはならない。

映像もなかなかおもしろいものを持っている。もちろん、Windowsが走るので、Video for Windowsは使えるのだが、それ以外にTOWNS-OS上でビデオの編集などを行うことができる。専用のビデオカードを拡張スロットに入れることにより、ビデオの編集、特殊効果などが簡単にできる。さらに、通常のビデオからデジタルビデオも作成できるほか、モーフィングや、アニメーションツールまで揃わっている。モーフィングというのは、たとえば鹿の形から豚の形を指定して、その変身パターンを生成するソフトのことである。他のさまざまなTOWNS-OSによるデータはほとんどWindowsでも使えるようにコンバートできるのだが、このデ




TOWNS-OSのウィンドウ画面。さすがにDOSとは一線を画した使い勝手だ




最新機種中の中間機種のFM TOWNSIIモデルMA。ハードディスク無しで398000円

ジタルビデオだけは現在のところVideo for Windowsにコンバートすることはできないようだ。

さらに、TOWNS-OS上で動く基本ソフトがワープロ、住所録、通信、CDプレーヤー、内蔵のFM音源を使って音楽を楽しめるEUPプレーヤーなどが付属している。

また、ソニーの電子ブックプレーヤー用の電子ブックも利用できる。パソコン上で電子ブックを利用するためにはほかの機種ではパソコン通信などで流通しているソフトを利用しなければならないケースが多いのだが、TOWNSではそのまま利用できる。これは大きな魅力だ。

## CD-ROMが倍速になった新しいTOWNSⅡ3モデル

さて、新製品のほうだが、全部で3機種8タイプが出ている。CPUにインテルの486DX2(66MHz)を使った最高機種FM TOWNSⅡモデルMXと、486DX(33MHz)のFM TOWNSⅡモデルMA。486SX(25MHz)の低価格機種FM TOWNSⅡモデルMEの3機種だ。

すべて、倍速マルチセッションのCD-ROMを内蔵し、11種のソフトカタログが収められた体験版CDが付属する。

最高機種のMXは4Mバイトのメモリを搭載(最大28Mバイト)、ハードディスクなし、170Mバイト、340Mバイトの3タイプ。Windows上で1024×768、256色をサポートするほか、640×480で1670万色をサポートしている。価格はハードディスクなしモデルが398000円、170Mバイトモデルが468000円、340Mバイトモデルが518000円となっている。

中間帯を埋めるMAもMXと同様の構成で、価格はそれぞれ10万円ずつ安くなっている。違うのはCPUの差だけで、表示解像度などはまったく同じだ。

最低価格帯のMEはメモリは2Mバイト(最大18Mバイト)のみで、ハードディスクなしと、170Mバイトの2タイプ。Windows上での高解像度の設定ができないのと、640×480のモードで256色しか表示できない。この機種はWindowsをターゲットにしたというよりはゲームをメインとした、TOWNS-OSユーザーに向けて作られたものだろう。価格はハードディスクなしで198000円と超低価格。170Mバイトで268000円。もちろん、MEでもフルカラーボード(128000円)や'94年夏発売予定のアップグレードカードを使えばフルカラー表示も可能になる。

## TOWNS-OS用の多くのソフトも大きな魅力だ

ソフトのほうもWindows対応のソフトが動作するのはもちろんだが、TOWNS-OS上で動作するソフトの中にもおもしろいものが多数含まれている。ワープロのOASYSを始め、ビジネスソフトも充実しているが、何よりTOWNSで充実しているのは教育分野だろう。実際学校などでの大量導入の多い機種だけにあらゆるジャンルにわたる教育ソフトは膨大なものである。

ゲームでも、CD-ROMと表示色の多さを利用したものが多く、移植ものにしてもPC-9801シリーズ用などと比べるとぐんとパワーアップしたものが多い。もちろん、音源が高性能なところをフルに活用したソフトが多いのも魅力。

FM TOWNSⅡモデルUR。ハードディスク80Mバイトで358000円

## 旧機種となったが魅力的な一体型のモデルUR

新機種を中心に紹介してきたが、TOWNSにはもうひとつコンパクトな一体型ボディをもつURという機種もある。CD-ROMはマルチセッション非対応だが、10インチディスプレイを一体化したボディーは省スペースで魅力的である。640×480で256色までしか表示できないがゲームが中心のホビーユーザーなら満足できる内容だろう。こちらは80Mバイトのハードディスク内蔵モデルが358000円と今となっては高価格だが、大幅な値引きが期待できる。店頭価格に注目したい機種である。

# FM TOWNS MARTY

富士通はこれまでのFM TOWNSの膨大なソフト資産を活かしながらゲーム業界にも参入している。それが内容は小型のFM TOWNSという感じでCPUにインテルの80386を使用し、メモリは2Mバイト、フロッピーも1台だけ装備。当然CD-ROMドライブ付き。ICカードスロットも持っている。これはモデムカードなどを差してハビダットなどが遊べるということだろう。

FM TOWNSとして見ると最低限の内容だが、ゲーム機としてみるとなかなかのスペック。画面出力はFM TOWNSのような、アナログRGB出力ではなく、S端子も含めたビデオ出力。つまり家庭用のテレビにそのままつなげて楽しめる。その分、解像度の点で問題ありで、小さな文字を使ったソフトは文字が読みにくい。だが、登場から半年以上たっている今、今後出るソフトはFM TOWNSをターゲットにしながら、このMARTYをもターゲットにする可能性が強いので、対応ソフトの充実は十分期待できる。

ミニTOWNSともいえるFM TOWNS MARTY(98000円)

## 98帝国の一角を担うCD-ROM搭載MPC志向マシン

# PC-9821

**PC-9801シリーズという特有のパソコンが支配していた日本で、マッキントッシュやIBM PC/AT互換機の本格的上陸に備えて繰り出されたのがこのPC-9821である。その先陣を切った98MULTIはホビーユーザー向けのマルチメディアパソコンだ。**

## 98マルチがやって来た

PC-9821こと98MULTIが世に出たのは、1992年の年末だった。ハイレゾマシン以外では、初めて640×480ドット256色をサポートした98の登場である。このマシンはほかにもCD-ROM標準搭載、ディスプレイ一体型を思わせるかわいいデザインとあいまって、なかなかの好評を浴びた。

CPUはインテル386SX(20MHz)という当時としても非力だったのだが、Windows上でも意外に速いレスポンスを得ていたのが印象に残る。

しかし、486全盛の時代である。Windows3.1の登場に機を合わせるかのごとく、CPUをインテル486SX(25MHz)に切り替えてきた。PC-9821Ceの登場である。15インチディスプレイとセットの価格としては非常に値頃感があり、さらに売り上げを伸ばしていると聞く。

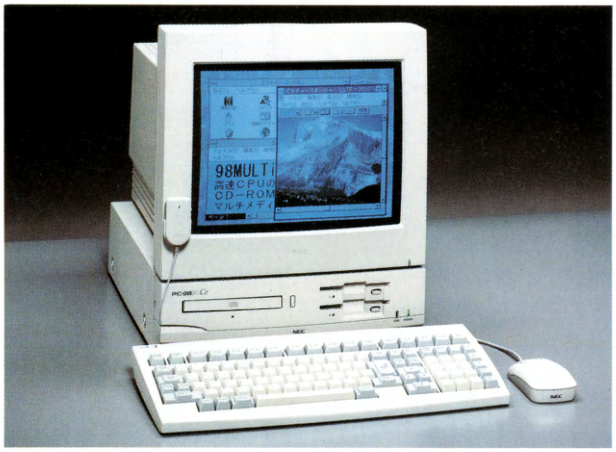
CPUには前述のインテル486SX(25MHz)、メモリはモデルS1が1.6Mバイト(最大14.6Mバイト)、モデルS2が5.6Mバイト(最大14.6Mバイト)、ハードディスクはモデルS1がなし、モデルS2が120Mバイト。このハードディスクは98NOTE用のカートリッジタイプのものを代用できるので、ハードディスクなしモデルでも、あとでサードパーティ製のものなどを購入して簡単に取り付けることができる。モデルS1にはMS-DOSまで、モデルS2にはWindows3.1までが付属する。もちろん、ハードディスク搭載のモデルS2にはプリインストールされている。

### CD-ROMドライブが倍速ではないのが弱点だ

内蔵のCD-ROMドライブは、キャディがいらないトレー式だが、倍速ではない。ここがちょっと悲しいところ。いまどき倍速以下のCD-ROMドライブがものの役に立つと思っているのだろうか。

サウンドは、16ビットステレオのPCMサンプリングが可能で、最大サンプリングレートは44.1KHz。CD並みの音質でサンプリングができる。そのほかFM音源ステレオ6声、リズム音源6声、SSG音源3声となっていて、これは同社のサウンドボードIIと同様の内容である。サンプリング用のマイクロフォンも標準装備である。

画面表示はビデオチップがローカルバス接続されており、640×480で256色表示可能。また、640×400モードでもソフト次第では256色表示が可能だ。ローカルバス接続のためか、けっこう速いので、Windowsも大丈夫だ。また別売りのWindowsアクセラレータボードを入れれば、1024×768の256色表示も可能になる。

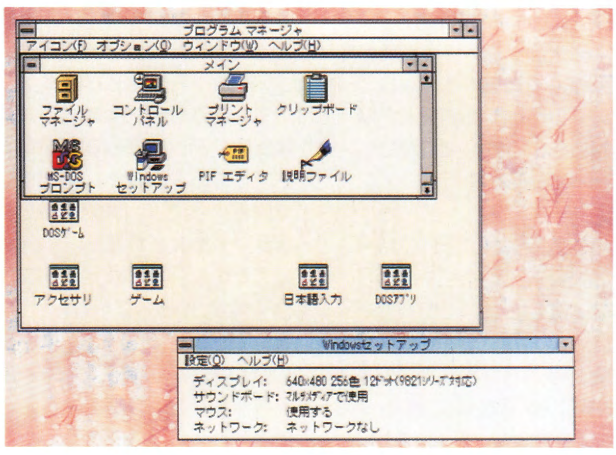



コンパクトでおしゃれなスタイルが人気のPC-9821Ce。S-モデルで37万8000円

3.5インチフロッピーディスクも98の伝統を守るべく2ドライブだ。これはIBM PC/AT互換機などの1.44Mバイトフォーマットのディスクも読み書きできるようになっている。

デザイン、コストパフォーマンスにも優れ、初心者でも比較的簡単に操作できそうなので、全体的にお勧めしたいマシンなのだがCD-ROMのスピードだけがネックになっている。こうしたカタログのスペックにはなかなか現われない部分で(倍速なら倍速と書くが、そうでない場合は書かないのが通例ではあるものの)、スペックダウンされていることが、とても残念だ。

この次に出てくるマルチに、いろいろな意味で期待したい。




Windows 3.1を使えば640×480ドットの表示が可能になるのだ

## ゲーセンの王者セガ自慢の家庭用ゲームマシン

# メガドライブ

**メガドライブ、メガCD共に低価格化し、さらに買いやすくなったゲーム機。売りは強力なCPUパワーを活かしたマニアックなゲームが多いこと。アクションも多いが、特にシミュレーションのタイトルが多いのが他のゲーム機とは大きく違う部分だ。**

## 色には弱いが、動きには強い

メガドライブ2のみでもROMのゲームを遊ぶことができるが、メガCD2と組み合わせると最新のCD-ROMで供給されるゲームも楽しめる。両方合わせて定価で42600円と低価格に抑えられているのも大きな魅力だ。このメガドライブ2とメガCD2が最初から合体しているのがビクターから出ているワンダーメガRG-M2だ。

メガドライブ2本体にはZ80AというCPUと、68000(8MHz)というCPUを、メガCD2には同じく68000(12.5MHz)を搭載している。

PCM音源ステレオ8チャンネルを搭載し、ゲームの臨場感を出している。

表示色数は512色中同時に出せるのが16色と少ないのがちょっと悲しいところである。

ゲームパッドもストⅡなどにも対応できるようにか、「ファイティングパッド6B」という6ボタンのパッドが同梱されている。また、別売で4個までのパッドがつなげるセガタップが出ている。

色数ではライバルのPCエンジンDUO-Rに遅れをとっているが、逆にCPUパワーは大きく上回っており、これが動きの精密さに表われるという状況。16ビットのCPUパワーを使った高度なゲームが盛り沢山なのが何より魅力。

メガCDのタイトルデモ。「MEGA CD」の看板(?)がグリグリ動き回る

メガドライブ2とメガCDの初代機を合体させたところ。なんだかしっくりこない

ビクターから発売されているワンダーメガRG-M2(5万9800円)

メガドライブ2とメガCD2の合体図デザイン的にもバッチグーだ。両方合わせて4万2600円

## CD-ROMゲーム機のパイオニアPCエンジン

# PCエンジン

**PCエンジンも最初はカードで供給されるソフトを再生するゲーム機だった。だが、ゲームメディアとしてのCD-ROMに逸早く注目、CD-ROM²という製品でCD-ROMゲーム機に変身を遂げた。高価だったが、DUO-Rで、それも解消した。**

## とにかく安いCD-ROMマシン

パソコン界の覇者NECがゲーム機のジャンルでもリーダーシップを取るべく発表したのがPCエンジンだった。カードのみでゲームを供給していたが、大容量とサウンドの点で大きなメリットのあるCD-ROMに逸早く目を付け、CD-ROM²を発表。PCエンジンに合体させるシステムに変身した。現在もカードのゲームが消えてしまったわけではないが、PCエンジンといえばCD-ROMゲームというのが常識的な反応。

そんな流れにのって、高価だったPCエンジンのCD-ROMシステムを一体化させ、低価格で出たのがPCエンジンDUO-Rだ。

魅力はなんといっても512色同時発色というきれいな画面。ライバルのメガドライブと比べると、同じタイトル『ストリートファイターII』などの美しさが際立つ。ほとんどゲームセンターの画面に引けをとらないグラフィックの流麗さである。

問題は、CPUの貧弱さでいまだに8ビットなのである。ゲーム機といえども16ビットが当たり前になった今日では、見劣りするといわれても文句はいえない。

世代交代が確実と見られる各ゲームマシンであるが、その必要を痛切に感じるのがこのPCエンジンと思われる。

DUO-R。ぐっと低価格になってデザインも洗練された(3万9800円)

PCエンジンにCD-ROM2をつなげたところ。えらく高価だった

スーパーCD-ROM2のタイトル画面。あまりにシンプルなのですぐにゲームを入れたくなる

色数の豊富さが光る美少女ゲーム。これは『卒業グラデュエーション』のひとコマ

©NEC Avenue/HEADROOM

## レーザーディスクのパイオニアが放つ高級ゲーム機

# レーザーアクティブ

**CD-ROMがあるならLD-ROMがあってもいいじゃないか、という発想で生まれたこのLD-ROMマシン。さらに驚くのがPCエンジンとメガドライブを取り込むという発想の大胆さである。高価にならざるを得ない。パフォーマンスはどうか。**

## ウルトラチャンポンマシン登場

レーザーディスクは表裏合わせると2時間ものアナログ映像とデジタル、アナログ両方の音声を収録できる大容量の記憶媒体だが、光ディスクである以上デジタルデータも収録できる。CD-ROMよりもさらに大容量の記録媒体になりうるのである。それを現実にしてしまったのが、このレーザーアクティブ。LD-ROM自体には、60分のアナログ動画と30センチLDで540Mバイトのデータ、60分のCD-DAと同じく60分のアナログ音声を収録できる。まさにお化けだが、記録面の1トラックにデジタルデータ、アナログ音声、アナログ映像の3つを同時に記録できる。

なんとなくゲームマシンとしてのスペックが浮かび上がってきたであろうか。

だが、このマシンのミソはゲーム機部分に既存のPCエンジンとメガドライブを使っているところにある。レーザーアクティブ本体にMEGA-LDコントロールパックか、LD-ROM²コントロールパックかのいずれかを差し込んで初めてゲーム機として完成するという仕組みだ。もちろん、これまでの両方のゲームもプレイすることができる。

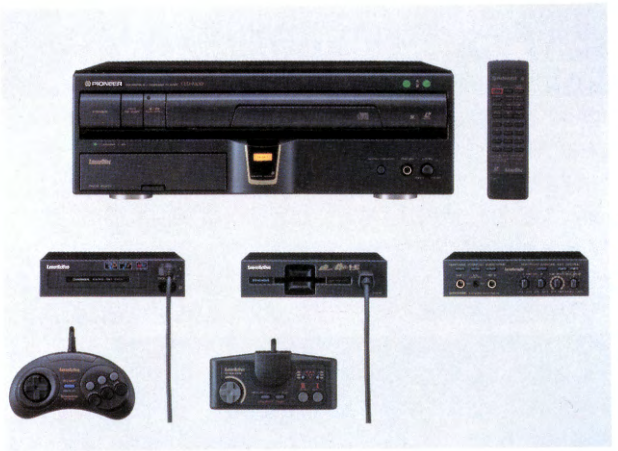
### 高価格に見合うゲームが出てくるかどうか!?

そしてもちろん、両者の技術を使った、このレーザーアクティブでしかプレイできないレーザーディスクで供給されるゲームをプレイできるという仕組みだ。

本体が89800円、LD-ROM²パックとMEGA-LDパックがそれぞれ39000円と、どちらかだけでも合わせると128800円と決して安くはないが、本体だけでもレーザーディスクのほか、音楽用CDの再生ができることを考えると、そうでもないかという気もしてくる。要は、レーザーアクティブでしかプレイできないゲームがどれだけ増えるかにかかっている。

もうひとつ忘れてはいけないのが、カラオケパックでこちらは20000円。

現在のところリバーヒルソフトからJ.B.ハロルドシリーズや、タイトーから『ロケットコースター』などが出ているほかは、あまり冴えたソフトのラインアップではない。このままで次世代のゲームマシンに対抗していけるかどうかは怪しいところだ。



レーザーアクティブのフルセット。パックは左から、メガドライブ、PCエンジン、カラオケ

リバーヒルソフトのJ.B.ハロルドシリーズ。さすがはレーザーディスクの映像！

パイオニアから'94年1月に発売予定の3D MUSIUM。レーザーディスクの映像がビシバシだ

©MULTIMEDIA CREATORS NETWORK/Riverhill Soft・©MULTIMEDIA CREATORS NETWORK/PIONEER

## 次世代ゲームマシンの先頭を切った高性能機

# 3DO

**各社から次世代マシンが発表される中、すでにアメリカでは発売されている3DO。日本でも1994年4月頃の発売が有望視されている。RISCチップを使った高性能マルチメディアマシンとして期待を集める3DOはゲーム機の覇者となれるのか!?**

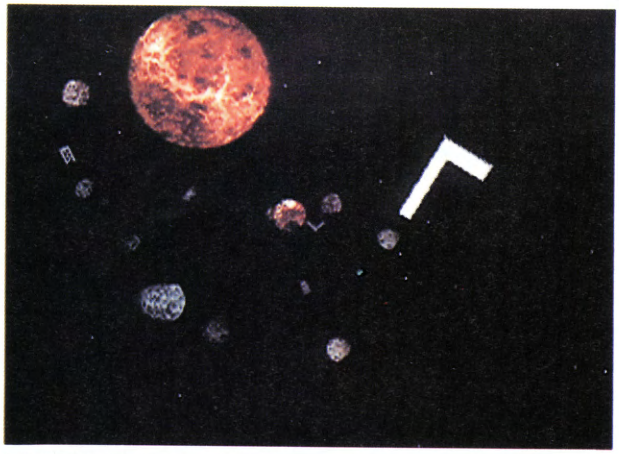
## ついに出た超高性能ゲーム機

3DOというのは厳密な意味でゲームマシンではない。インタラクティブマルチプレーヤーというのが正確な位置付けである。つまり、マルチメディアのブラウザー(見るだけ)ではなく、インタラクティブ(双方向的なやりとりができる)な楽しみ方ができるマシンということである。

CPUに32ビットのRISCプロセッサARM60を使用。グラフィックの解像度は320×240、最大32000色のグラフィックを、高速に表示可能という圧倒的なパフォーマンスを備えている。サウンドにも立体音響用のDSPを採用し、迫力を増している。

しかし、3DOが有望視される大きな理由はこれらのスペックだけではない。日本の松下電器産業、アメリカのAT&T、タイムワーナー、MCA、EAといったそうそうたる顔ぶれの企業が共同出資して立ち上げたという信頼感が大きい。これによって、ソフト開発が安心して行える環境が整うことが大きい。

アメリカではEAはもちろんのことシムシリーズのMaxis社や、スペクトラムホロバイト社を始め多数の有力ソフトハウスが参入。日本でも噂によると、すでに10数社が開発を開始している。この先が楽しみなマシンである。



パナソニックFZ-1のタイトルデモ。宇宙を飛んでいるイメージか? 星や文字がグリングリンだ

米国でパナソニックから発売されている3DOマシン、FZ-1(699ドル95セント)

宇宙のかなたには何があるのかと思いきや、デモ落ちは「REALの世界へようこそ」だった

日本での発売は来春らしいが、秋葉原あたりには並行輸入ものが出回っている(ソフマップ本店)

## CD-ROMをとりまく未来の環境を凝視する

# その他のマシン これからのマシン

**ここまでのページで現実のものになったマシンの紹介してきたが、現在の日本では1994年末から1995年にわたる未来のマシンの噂で持ち切りである。それらの話題をまとめて紹介したいと思う。驚くべき高スペックを掲げた未来のマシンの虚実を探る。**

## わくわくどきどきの1994年

現在日本のゲーム機市場は任天堂を頂点にセガ、NECが控えるという構図だが、その3社とも現行機種の次世代マシンを発表している。

任天堂は1995年末にシリコングラフィックス社の共同開発になる64ビットの次世代機“Project Reality”を発売すると発表している。シリコングラフィックス社といえば映画『ジュラシックパーク』のCG製作に使われたマシンを作った会社だ。3Dのポリゴン処理などに特化したマシンを作るのを得意としているだけに、出来上りが楽しみだが、1994年ではなく1995年末と随分と先が長いのが残念なところ。

NECは1994年末に32ビットのゲームマシン、コードネーム「テツジン」の製品化を行うことを発表している。CPUにはNECのRISCチップV-810を採用、1670万色の自然色表示を始め、グラフィックに力を入れた製品になることが予想される。

セガも開発コード「サターン」を1994年秋頃にも発売するようだ。日立、ヤマハ、ビクターとも提携し、日立の32ビットRISCチップを使った高性能マシンということのようだ。4倍速のCD-ROMドライブは専用仕様により、一部に磁気を使用しデータ書き込みが可能というのも興味深い。画面表示も2400万ピクセルで1670万色表示が可能というから超きれいである。サウンドは、FM音源と32チャンネルのPCM音源を搭載、現行機種から大幅にパワーアップしている。

さらにさらに、これまでゲーム機に参入していなかったソニーがやはり1994年末に本格参入する。やはりR3000AというRISCチップを搭載、1秒60回の画面書き換えが可能で、もちろん、ポリゴンの生成能力も高そうだ。PSXと呼ばれるこのマシン、価格も50000円以下で発売したいということのようだ。

### アメリカではAMIGAやアタリが元気なのだ

一方、コモドールは3DOのアメリカでの発売に前後して、低価格32ビットゲーム機AMIGA CD32を実機を並べて発表した。価格は400ドル程度ということだ。

また、アタリ社がIBMと提携、32ビットRISCが並列で動くビデオゲーム機を1994年末に200ドルで投入すると発表している。

来年から、さ来年にかけて発売されるゲームマシンはすべて32ビットから64ビットのRISCチップを使い、3Dの画像生成能力は現在のパソコン以上、いやグラフィック専用コンピュータ並みともいえる。再生専用ということを差し引いても、数百万円から数千万円もするマシン並みのパワーを持っている。数年前なら億単位のマシンだ。それが、10万円以下の価格で手に入るような時代が来るとは驚くばかりだ。よく戦争が科学技術を急速に進歩させるというが、まさにゲーム機の主導権を取るための大戦争が行われているのだ。

いずれにしてもRISCチップはゲーム機、パソコンを通じて今後主流になってくることは確実。

希望をいえば最終的にひとつになって欲しいということ。さまざまなゲーム機を買わされるユーザー無視の戦争はある程度止むを得ないし、競争の中からいいのもが生まれるという原理も理解できるが、最終的には統一してもらいたいと思う。

ソニーのPSXではこういったゲームで建物などの細かいグラフィックも流れるように動く

セガ・サターンの想像図。こんな感じのシャープなフォルムのマシンになるのではないだろうか

リポート

応募総数280の映像ソフトから、

# 1993マルチメディア

## 最優秀賞・通商産業大臣賞は「GADGET」に！

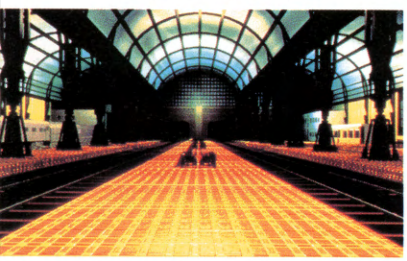
11月10日、財団法人マルチメディア振興協会主催による「1993マルチメディアグランプリ」の各賞の発表、授賞式が行われた。

今回で8回目を迎えるこの「マルチメディアグランプリ」は、〝インタラクティブ部門〟〝CG部門〟〝ハイビジョン部門〟〝展示映像部門〟〝ビデオ部門〟の5つの部門からなり、全部門に合計280にも上る応募があったという。

各部門の最優秀賞から選ばれるグランプリ（通商産業大臣賞）には、『GADGET』（発売：東芝EMI）が受賞した。

「映画的な美しさ、小説的なストーリー展開、ゲーム的な謎解きといった要素をインタラクティブに体験できるほか、シーンの随所にスピード感あふれるQuick Timeの映像が挿入され、映画的な斬新なカメラワークにより、これまでのCD-ROMにない臨場感を演出している」というのが、受賞理由。ビジュアルとディレクションを担当した庄野晴彦氏は、『Alice』で通商産業大臣賞、『L-ZONE』でインタラクティブ部門で最優秀賞、また昨年はMMA会長賞という個人の最優秀賞を受賞と、そのクリエイターとしての実力のほどがうかがわれる。

なお各賞については以下の通り。



今年のグランプリ、『GADGET』。インタラクティブムービーだ！

『GADGET』はある科学者を捜しだすよう依頼された主人公が、冒険する物語

シナジー幾何学代表取締役の栗田氏

### 受賞のことば

CD-ROMというメディアで今、何ができるか！「秒30コマになれば、フルカラーで動かせれば、画質を上げることが可能なら」といった他のメディアでの展開の誘惑と戦いながら、1年半という年月をかけてできあがりました。完成するにはディレクターの庄野をはじめ、多くのクリエイターやスタッフの支援も必要でした。賞をいただきありがとうございました。
（シナジー幾何学：栗田氏）

### 〈CG部門〉

人間動物のC.G.アニメ、映画やテレビ用に制作されたC.G.に優れた作品が多く、その中で『EX MEMORIAM』と『DEVIL'S MINE』が高い評価を得ていた。なお、科学作品賞該当者がなかった。

| 各賞 | 作品名 | 会社名 |
|---|---|---|
| 最優秀賞 | EX MEMORIAM | Agave S.A.（フランス） |
| アート作品賞 | LAKME | Pascavision（フランス） |
| エンターテイメント作品賞 | DEVIL'S MINE | LITTLE BIG ONE（ベルギー）<br>SHOWSCAN<br>CLUB D'INVESTISSEMENT MEDIA EUROPA MEDIA GARATIE |
| 産業作品賞 | 全自動ビル建設システム | （株）大林組 |
| 科学作品賞 | ※該当作品なし | ―― |
| 静止画作品賞 | 恐石 | （株）シンク・ラボラトリー |
| 特別賞 | ボレロ・恐竜マイケル | （株）ポリゴン・ピクチュアズ |
| 奨励賞 | DUEL | Acclaim Entertainment,inc（アメリカ） |

### 〈インタラクティブメディア部門〉

ネットワーク型、話題作の応用型、3DのC.G.作品など、ユニークな作品が多く見られた。その中で企画力・技術力・完成度ともに優れた作品として『GADGET』と『アラジン』の2つが高く評価されていたが、新たな市場を確立させるという期待から『GADGET』が部門最優秀賞。

| 各賞 | 作品名 | 会社名 |
|---|---|---|
| 最優秀賞 | GADGET（ガジェット） | 東芝EMI（株）/（株）シナジー幾何学 |
| ビジネス作品賞 | MPTV | マルチメディア委員会（郵政省） |
| 教育作品賞 | CD Learning SystemII（1・2・3年） | 東京書籍（株）/（有）ミュージカル・プラン |
| エンターテイメント作品賞 | THE SEVEN COLORS ～LEGEND OF PSY'S CITY～ | （株）ソニー・ミュージック・エンタテインメント |
| ビデオゲーム作品賞 | アラジン | （株）セガ・エンタープライゼス<br>ウォルト・ディズニー・エンタプライズ（株）<br>バージン　エンタープライズ　リミテッド |
| 趣味・教養・ドキュメンタリー作品賞 | からくり科学館 | （株）東芝/東芝EMI（株） |
| 映像音楽作品賞 | Yuming Sound Closet | 東芝EMI（株）/（株）オラシオン |
| 海外作品賞 | HOW COMPUTERS WORK | TIME WARNER INTERACTIVE GROUP |
| 特別賞 | BS夏休みスペシャル「近未来テレビSIM」 | 日本放送協会 |
| 奨励賞 | 夢見館の物語 | （株）セガ・エンタープライゼス |

### 〈ハイビジョン部門〉

長編ドラマや報道作品にもC.G.が効果的に取り入れられているほか、C.G.応用作品の中に優れた作品が多く見られる。その中で完成度が高く、C.G.も効果的に使っている『青春牡丹灯籠』が最優秀賞に。

| 各賞 | 作品名 | 会社名 |
|---|---|---|
| 最優秀賞 | 青春牡丹灯籠 | 日本放送協会/（株）NHKエンタープライズ |
| エンターテイメント作品賞 | GOKU | （株）NHKエンタープライズ<br>大日本印刷（株）/（株）角川書店 |
| 産業作品賞 | 進化の森　『ハナビラは風にゆれて』ほか | ソニー（株）/（株）スタジオツインク |
| 教養・報道・スポーツ作品賞 | The Astronomer's Dream | ソニー（株） |
| 静止画作品賞 | 平治物語絵巻・六波羅行幸巻 | （株）NHKエンタープライズ/（株）大日本印刷 |
| 奨励賞 | 奥尻島大津波～北海道南西沖地震報告～ | 日本放送協会 |

©SYNERGY,Inc. ・SEGA・SEGA/The Walt Disney Company/Disneycharacters,artwork and music

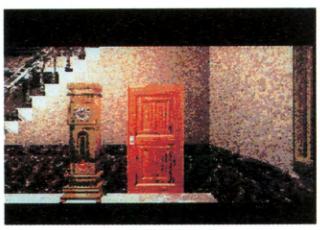
本年度のナンバー1が決定した！

# グランプリ結果発表！

## メガドライブの作品2賞受賞！

大賞には毎年高い評価を受けているシナジー幾何学の作品が選ばれたが、インタラクティブ部門の部門賞をメガドライブの『アラジン』と『夢見館の物語』の2作品が受賞した。「アニメーションと見間違うような仕上がり」(アラジン)「ビデオゲームマシンのパワーで3DC.G.を再現した技術力の高さに感嘆」(夢見館の物語)と双方とも「ビデオゲームの実力を示した作品」と高い評価を受け、授賞式の後に行われた作品の試写会では、観客の感嘆のため息に会場が包まれていた。

またメガドライブではないが、セガの制作した『ドラゴンボールVRバトルゲーム』が、バーチャル・リアリティ賞を受賞している。



MEGA-CD『夢見館の物語』

2作品の受賞で、2つの賞状と、2つのトロフィーを手に

映画のゲーム化作品『アラジン』

## 授賞式をふり返って

「インタラクティブな作品の応募の急増」そして「ネットワーク型の作品の初登場」の2点を上げ、委員会は、「今年はマルチメディアによる新しい時代の到来を予見させられる傾向が見られた」と語っている。また、今回の応募作品を振り返り、最終審査選考委員長の石井氏は「全体的に対話形式を重視する作品が多くなり、総合的なものに動いていく傾向」「企画面でのクオリティがUPし、ハードを選ばないソフト作りになりつつある」「産業、社会などの公共作品の応募の多数化に加え、行政機関からの応募の増加」という3点を上げている。そして最後に、今回「受賞した作品は、これらのシンボル的な意味での受賞」だとして、コンクールを締めくくった。

マルチメディア振興協会会長の山本卓眞氏(富士通会長)

## 〈展示映像部門〉

インタラクティブ型に最新の映像技術を応用した、創造型の作品が多く見られた。その中でも新しい可能性を秘めた作品という理由で、インタラクティブC.G. シアター「カ・オ・リ」が最優秀賞に選ばれた。

| 各賞 | 作品名 | 会社名 |
|---|---|---|
| 最優秀賞 | インタラクティブC.G.シアター「カ・オ・リ」 | (株)フジテレビジョン |
| エンターテイメント作品賞 | TAMA RIVER with… | TAMAらいふ21協会<br>(株)電通/(株)電通ブロックス |
| 文化・科学賞 | おかげ座　歴史館<br>「伊勢参宮　御蔭鑑」 | (株)イエローツーカンパニー/(株)赤福<br>トータルメディア開発研究所 |
| アミューズメント(マシン)賞 | リッジレーサー | (株)ナムコ |
| バーチャル・リアリティ賞 | ドラゴンボールVRバトルゲーム | (株)セガ・エンタープライゼス |
| 特別賞 | 「Lost Animals I」<br>～太古への旅 | (株)エンコム/(株)小学館/(株)イマジカ<br>(株)五藤光学研究所 |
| 奨励賞 | 視聴覚交換マシン | SMTV |

## 〈ビデオ部門〉

本年度から文化・教養ドキュメンタリー関連作品に絞られ、「映像特別賞」のみを設置し、部門最優秀賞は設けないことになった。その中でも、『極める～匠の世界～』は過去最高の大作(全75巻)として教育的効果も非常に高く、映像資料としても貴重であることから、「映像奨励賞」が新設され、賞が贈られた。

| 各賞 | 作品名 | 会社名 |
|---|---|---|
| 映像特別賞 | 栄光のフィレンツェ・ルネサンス | (株)ポルテックス/(株)NHKソフトウェア |
| 映像奨励賞 | 極める～匠の世界～ | (株)テレビ東京/(株)グレードデン |

## 〈制作者賞〉

本年度に新設されたMMA企画賞とMMA技術賞。企画賞は映像作品の企画・制作・販売などで、技術賞は映像作品の脚本・演出・表現技術などで、実績を上げた個人や団体に贈与される。MMA会長賞は映像ソフト産業の振興・映像文化の育成に貢献した個人または団体に贈られる。写真は会長賞の河口氏。

| 各賞 | 受賞者名 | プロフィール、功績など |
|---|---|---|
| MMA会長賞 | 河口洋一郎 | 筑波大学助教授であり、C.G.アーティスト。世界各国でさまざまな賞を受賞 |
| MMA企画賞 | 安斎哲 | 東京・秋葉原駅前などのCD-ROMソフトの専門店(株)ハイパークラフトの社長 |
| | 桜井郁子 | 企画制作プロデューサー。子供向け番組『ウゴウゴ・ルーガ』をプロデュース |
| MMA技術賞 | 田城幸一 | ナムコVR開発部P&S開発部長。『リッジレーサー』の開発に取り組む |
| | 杉山誠 | グラフィックデザイナー。ステレオグラムなどを手掛ける。さまざまな賞を受賞 |

いつ、どこで、どうやって手に入れるのか

# SHOP GUIDE

# ハードとソフトの購入方法

**マルチメディアは動画とサウンドが特におもしろい。誌面だけではそのへんを完全には伝えられない。ショップへ足を運んで実感して、そのまま買ってしまえ！**

## 見てから買うか買ってから見るか

### 買い方は2とおりある

まず最初に、ハードにしてもソフトにしても、買い方は2とおりあるっていうことを認識しよう。①ショップにいって実際のマシンを見たり触ったりして買う。②専門誌などの広告の通信販売を利用する。

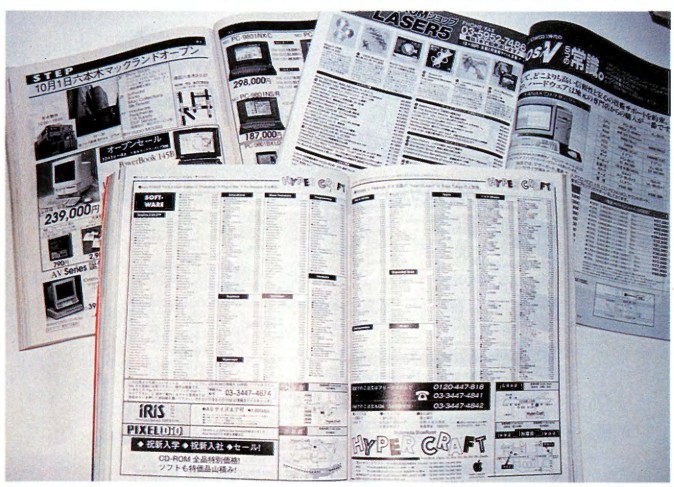
今までは①が王道といった感じで、ほとんどすべての人が、ショップに足を運んでいた。確かに実際のマシンを目の前にして選べるし、店員さんにいろいろ聞いて何を買ったらいいのか考えを整理することもできるので、魅力的だ。思わぬ値引き商品に出会えることもあるし。

東京近郊に住んでいる人なら秋葉原、大阪なら日本橋といった具合で、電車で2時間ぐらいなら行ってみる価値は高い。

②は、近くにショップのない時にしか使われることのなかった方法だが、ここのところ状況は変わってきている。専門誌ラッシュでハードの情報もソフトの情報も簡単に入手できるようになったため、わざわざショップまで行かなくても何を買うのかを自分で決められるようになったからだ。何を買うのかが決まっていれば、電話やファックスで簡単に注文できる通販のほうが便利。クレジットカードや料金代引（商品が届いた時に代金を支払う）で購入できるのだ。どうせショップに行ってもマシンは宅配便で送ってもらうんだから、家にマシンが届くのに、そんなに時差はない。また、通販を専門でやっているショップもあって、これだと店員さんや店舗の経費がかからないぶん安く売っていることが多い。ハードに自信のある人や近くに同じマシンを持っている友達がいるときには魅力的だ。

というわけで、ここでは①を中心に②がOKのショップを紹介していく。ハード編とソフト編に分けて、どこに行くのがベストなのかがバッチリわかるようにしてあるので、とにかく、一度ショップへ行ってマルチメディアを体験してみるといい。きっと、その場で買って帰りたくなるはずだ。

秋葉原電気街。多くのショップが年中無休で営業している。人気店は平日でもかなりの人ごみになる




数ある専門誌の広告ページを開くと、ハードやソフトの通販の情報がごまんと載っている

# ハードを見て触って感じられるショップはここだ！

## 実物の一見はカタログの百見より貴し

ハードの情報は本誌のハード紹介のみならず、あらゆる専門誌に載っているし、ショップに行けばカタログでバッグをいっぱいにできる。確かに記事やカタログに載っているスペックは重要だけど、やはり、一度は実物を見ておいたほうがいい。「思ったより大きくて机にうまく置けないから、机を買い換えた」なんてことにならないためにも、そう簡単に買い換えるものではないんだから、見て触るのが一番だ。というわけで、さっそくショップへ行こう。秋葉原には、それはそれは多くのショップがある。ここでは、思い切って、ショップを老舗タイプと最近元気な新流通タイプに分けて考えてみる。

## 老舗で買うか新流通で買うか

老舗の代表はラオックス・ザ・コンピュータ館とT・ZONE、新流通はソフマップとSTEPをセレクトした(STEPは通販がメインなので、マシンを触ったり説明してもらったりすることはできないが、ある意味でマシンの最低価格の基準といってもいいくらいに根拠の見える安さで売っているので入れた)。老舗の持つ安心感や老舗ならではのサービス、品揃えも魅力だし、新流通の売り値の安さや特別なサービスもいい。とにかく、ここで紹介するお店を回ってみるといい。見たり触ったり店員さんの話を聞いたりしているうちに、自分に合ったマシンが決まるはずだ。

## マッキントッシュとPC/AT互換機の選び方

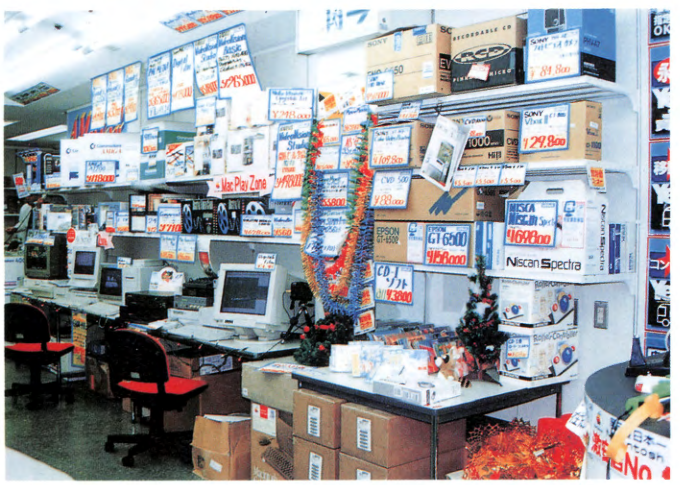
最後に、マッキントッシュとPC/AT互換機を購入するときの注意事項をまとめておく。

マッキントッシュの場合、旧機種と新機種の性能差が激しいので、いくら安く売っていても、2世代前のマシンとかには手を出さないほうがいい。また、CD-ROMは、かならず倍速のものにするのも重要。遅いCD-ROMだと、再生音が途切れてしまうことがある。

PC/AT互換機の場合、マシンの性能差が少ないので、何を買ってもそんなに大きな差はない。スペックよりも、たとえばDOSやWindowsが初めからセットされているかどうか、メーカーやショップのサポートは万全か、といったサービス面で選ぶといい。

◐秋葉原の新名所ともいえるラオックス・ザ・コンピュータ館(☎03－5256－3111)。コンピュータ関連の書籍からハードまで何でもこいなのだ

◐T・ZONE本店(☎03-3257-2650)。地下と1階がマッキントッシュのソフトとハード、3階と4階がPC／AT互換機




◐駅から近いソフマップ17号店・Mac Collection(☎03－5256－2927)。マッキントッシュのハードとソフトの専門店だ

◐ソフマップ10号店・DOS/Vステーション(3階：☎03－3258－7064)。ハードがずらっと並んでいる。2階にはPC/AT互換機のソフトが置いてある

# ソフトはまだまだ雑誌の情報が中心。通販も便利だ！

## 雑誌で情報を集めて通販で購入する

ソフトの場合、ハードと違ってショップに行っても実際にプレイできることは少ない。だから、ショップに足を運んでどんなソフトが売れ線なのかをチェックしたり、ソフトのデモを見たりすることよりも、たくさん出版されている専門誌やソフトのデモが入ったCD－ROMなどで情報を集めるほうがいい。集めた情報をもとに購入するソフトを決めたら、通販を利用する。ショップで買って持って帰ってすぐにプレイする、というのも確かに魅力だが、電車代やショップへ行くことでかかる時間を考えると、通販のほうが安上がりになる。雑誌の広告などを見ると明らかなように、ほとんどのショップで通販が利用できるし、通販しかやっていないショップもある。ここでは、ソフトの展示量の多い、行っておもしろいショップと、取り扱っている商品が多く通販もやっているショップを紹介しよう。

## ショップによって傾向が違う

これはハードにもいえることだが、ショップによってマッキントッシュ中心、PC/AT互換機中心、ゲーム機中心、まんべんなくやっている、といった4種類の傾向がある。

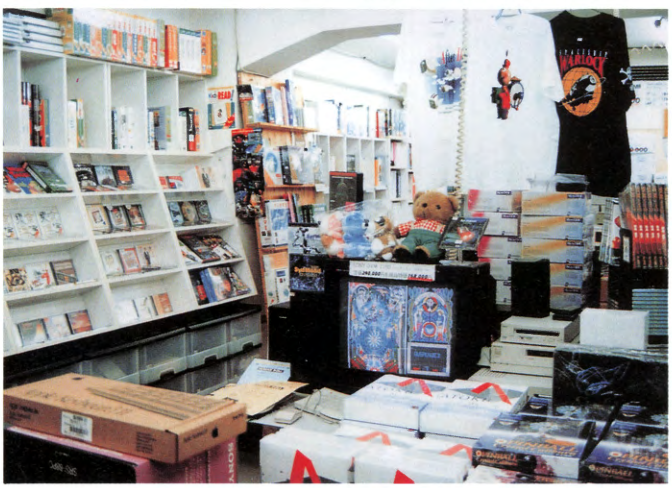
まんべんなくやっている代表は、ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館だろう。ゲーム機から国産パソコン、マッキントッシュ、PC/AT互換機までどんなマシンのゲームでも手に入れられる。

マッキントッシュ中心といえば、秋葉原ではソフマップ17号店やHyper Craft、それから渋谷にあるメガボックス(☎03－3409－1716、大阪日本橋店：06－644－9888)が強力。在庫ソフトの量が圧倒的だ。

PC/AT互換機では、ソフマップ10号店、新宿のパシフィック・ハイテック(☎03－3485－3005)と池袋のLaser5(☎03-5952－7486)、そして、意表を突いて鴻巣にある東京メディアトランスファ(☎0485－40－1021)がお勧めだ。

最後に、海外のゲームソフト専門店、メッセサンオーOVERTOP。ここには、海外のゲーム機(任天堂のSuperNESやセガのGenesis、3DO)のソフトやグッズ、雑誌が置いてあるほか、PC/AT互換機やマッキントッシュの輸入ソフトも購入できる。

ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館(☎03－3251－3100)。ゲーム機からマッキントッシュ、PC/AT互換機まで、あらゆるマシンのゲームが置いてある



Hyper Craft(☎03－3253－3253)。マッキントッシュ用のソフトがものすごい量置いてある

ソフマップ10号店(2階)(☎03－3258－7064)。まだまだディスク版ソフトが多いが、CD－ROMのソフトもだんだん増えてきているようだ

ソフマップ17号店(☎03－5256－2927)。入り口近くにソフトがずらっと並んでいる

メッセサンオーOVERTOP(☎03－3255－3443)。1階はゲーム機、2階にはマッキントッシュとPC/ATとその互換機のゲームが置いてある

# マルチメディア エンタテインメント インタビュー

## ゲーム・映像の業界で活躍の新鋭3人がマルチメディアの実態を語る!!

PCエンジン用RPG
『天外魔鏡』シリーズ監修
レッドカンパニー総帥
**広井　王子**

テレビ番組
「スーパーマリオスタジアム」企画・制作
GTV編集長
**渡辺　浩弐**

スーパーファミコン用RPG
『MOTHER2』鋭意制作中
エイプ　副社長
**石原　恒和**

# ●レッドカンパニー総帥 広井王子

## プロフィール

〈ひろいおうじ〉1959年生まれ。レッドカンパニー総帥兼マルチクリエイター。立教大学SPP中退。菓子のおまけ（ネクロスの要塞）のプロデューサーやアニメ「魔神伝説ワタル」などの設定を手掛ける。その名声が世間に知れ渡ったのは、やはりPCエンジンのCD-ROMソフト『天外魔境』だろう。ほかにも小説家やマンガの原作など、幅広い分野に渡ってその才能を如何なく発揮している。

## すべてがひとつのモニタの中でできる。それがマルチディア

**――マルチメディアについて、どうお考えですか？**

**広井**　自分がどんなものを作るのかっていうのは、何も考えてないですね。だいたいマルチメディア自体は、基本的には存在していないと思うんですよ。

単一のメディアのなか、たとえば、ゲームのなかにアニメーションが入っている、映画の手法が入っている、これは単なる技法ですよ。それから、ゲームが出る、雑誌にマンガが載る、アニメーションにもなる、おもちゃも出る、これはメディアダイナミックスですよね。

**――では、広井さんの考えるマルチメディアとは？**

**広井**　マルチメディアというのは、ひとつのモニタの中にすべてが入っている、オールインワンなものですよね。ゲームをやっている途中に飛行機の予約が取れる、みんなと電話ができる、ゲームに詰まったときには出版社やメーカーにその場で、そのモニタを使って聞ける、これがマルチメディアの考え方だと思います。

**――現状では難しそうですね。**

**広井**　無理でしょう。今あるいろいろなメディアが全部使える環境を考えてみると分かりやすい。

マッキントッシュやPC98、FM TOWNSといったパソコン、いくつもあるゲーム機、衛星放送やケーブルテレビ、VHSやベータや8ミリのビデオ、そしてそれらにつなぐテレビ、電話、FAX、これに雑誌や新聞といったメディアも必要となると、いったいいくらかかるのか？

### 互換性のない現状はマルチメディアにほど遠い

**――とても個人では買えない。**

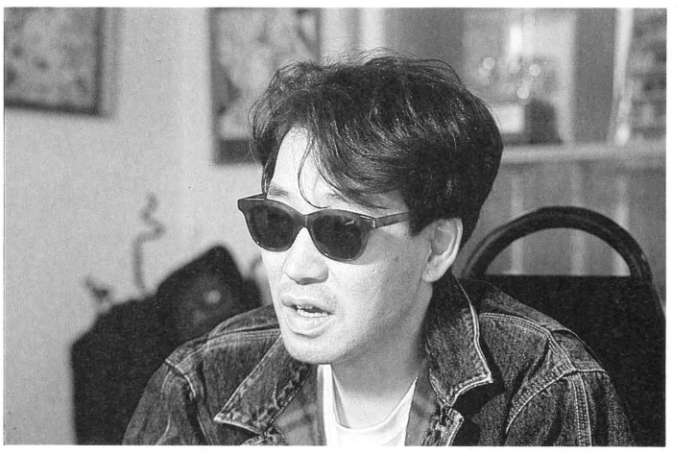
**広井**　会社でもそうは買えないでしょう。買い揃えなきゃいけないっていうのは辛すぎますよ。

それに、いったい誰が使えるんでしょう。ユーザー不在ってことにもなりかねないですよね。

**――将来的にも変わらないでしょうか。**

**広井**　今度また新しいゲーム機も出てくるわけでしょ。また互換しないものが増える。

いろいろなものが互換して、それをひとつのモニタの中でやったときに、初めてマルチメディアですよ。今はマルチメディアとは逆の方向へいっているような気がしますね。



●ゲーム以外にも、小説やマンガの原作と幅広く活躍している広井氏

# 普及機は5万円を切るべき でも、ゲーム機は逆行している

**――マッキントッシュ（以下マック）やFM TOWNSといったマルチメディアパソコンが普及しつつありますか？**

**広井**　普及機、普及版などが話題になっているとはいっても、5万円を切らない機械というのは一般的ではないですよね。

広く普及させるマシンは、5万円を切ってほしい。そうすれば100万台とか200万台とかになるはずです。

また、中身も変わる。100万人のための中身と5000人のための中身は違うし、ましてや30万円出せる人のための中身と5万円以下しか出さない人のための中身は、明らかに違うと思うんですね。

道具というのは、その中身を買うために存在しているのです。マックを置いておきたいから買うのではありません。

**――ちなみに、広井さんはマックをお使いとか。**

**広井**　マックは今、僕が仕事をするうえで必要ですね。でも、マックに代わる便利なものがあれば、別にマックでなくてもいい。

今は机に置いたバランスとかを含めて、マックのSE30以外には見当たらない。漢字Talk7も入れてないし、古い環境の中で使ってます。

一番最初にマックが考えた、ウィンドウをいっぱい出して、あっちをやりながらこっち、という環境を、当時はPC98では実現できなかった。今はWindowsがありますけれど、マックくらいコンパクトでかわいいものがあれば、すぐに代えます。

## マルチメディアに逆行するゲーム機の細分化

**――パソコンでは無理とすると、5万円を切ってマルチメディアを実現するのは、ゲーム機になるのでしょうか。**

**広井**　価格的には確かに近いけれど、やっぱり何台も機械を並べなくちゃならない。

マルチメディアにしていくには規格を統一していかなくちゃいけないのに、互換性なんて全然ないですよね。ゲーム機だって、基本的には全部同じ規格でいいと思うんです。バカバカしいったらないじゃないですか、テレビの前につながっている機械の数。次世代のマシンが、あの後ろにまた3台入るわけですか。

マルチメディアの統一化に逆行して、マシンが細分化していっている。マルチ（いっぱいある）メディアって感じですよね。

**――互換性という意味では、マルチメディアマシンの世界統一規格を目指している3DOはどうですか？**

**広井**　いまあるソフトを見ていると、確かにアニメとかの技術はすごい。

でも、内容はおもしろくない。可能性はあるけど、今後のソフトしだいですね。

●『天外魔境』。ゲーム中にアニメーションが入ってくるという、今でこそどこでもやっているが、当時は斬新

©HUDSON SOFT/RED

## 本気でつくったソフトが3DOの命運を決める

**――今のソフトではだめですか。**

**広井**　ゲームをわかっていないアメリカ製のソフトではだめ。ハッキリ言って、あんなに映画作るのがうまいルーカスでさえ、ゲームはつまんない。

アメリカではどのくらい売れているのか知らないけれど、少なくとも僕が見たら、日本とアメリカの映画ぐらい差があるかな。

映画の作り方とゲームの作り方が逆転していて、ゲームについては日本人のデザイナーのほうがうまいですね。お客さんを喜ばすことに関して、日本人のほうが多くサービスしている。

アメリカのゲーム開発がどのようになっているかは、よく知りませんが、『天外魔境』の場合は、100人以上のスタッフでつくったんです。

当時200人くらいしかいなかったハドソンという会社が、3年間かけたんですよ。『天外魔境』という目玉ソフトを作るのに。本当にこのソフトを作るんだという熱意があったのです。

そういう熱意が、3DOにあるのかな？　そういうタイトルが出てくるのか？です。「あっ!!」と驚くソフトが見たいものですよね。

## 次世代ゲーム機はどれも手掛けたい!?

**――3DO以外の次世代ゲーム機はどうですか？**

**広井**　やっぱりNECの新機種（開発コード：FX）に、一番興味がありますね。

アニメや実写画像がかなり出せそうなので、演出的におもしろくできそうです。ただ、まだ触ってないので「これをやろうっ!!」というのは思い浮かばないんですが。

ソニーのPSXのソフトは、ちょっと話がずれますが、たぶんレコードの流通を使うんだろうから、流通が変化すると思うんですよ。本みたいになれば、ソフトの売れる期間が延びるんじゃないかと期

●3DOは出てすぐに時代遅れ！　とかなり厳しいご意見

待しています。

どの機種でも、クリエイターとしては、全体にソフトの開発環境がよくなることに期待しています。開発環境がマシンを問わずに、統合化していくといいですね。

**――セガのサターンについては？**

**広井**　本当に言われているとおりの内容で出てくるんだったら興味があります。

アーケードマシンのソフトを作ってる実績もあるし、これが5万円を切ったら、ソフトしだいだけど、ナンバーワンでしょう。

アーケードマシンから家庭用への移植というのは、実はオリジナルを作ってるのと同じくらい大変なんです。たとえばCD-ROM版の『餓狼伝説』では、8ビットのPCエンジンに移植しようと、ものすごく苦労しています。技術的にはAクラスのスタッフがやらないと移植できないのですよ。

だけど、サターンはアーケードマシンみたいですよね。アーケード用のゲームと家庭用のゲームが一緒に作れるんじゃないかな。そうすると、市場は大きい。大きな予算をつぎ込んだ、今までよりグレードアップしたものが家庭用にも現れるようになる。

こんな感じの環境になるとすれば、今までと違ったクリエイターが生まれて、違った考え方で作れるようになるかと思います。

**――手掛けてみたいですか。**

**広井**　お話があれば。CD-ROM積んでいますし。僕、CD-ROM以外はできないですから。CD-ROMが進化していく上で何か関われたらいいな、と思っているんです。

# 『天外魔境』は『3』で終わり 外伝は僕以外の人が作るもの

**――CD-ROMといえば、『天外魔境』を作られたころは、まだ普及していなかったと思いますが、その時の苦労話など聞かせてもらえますか。**

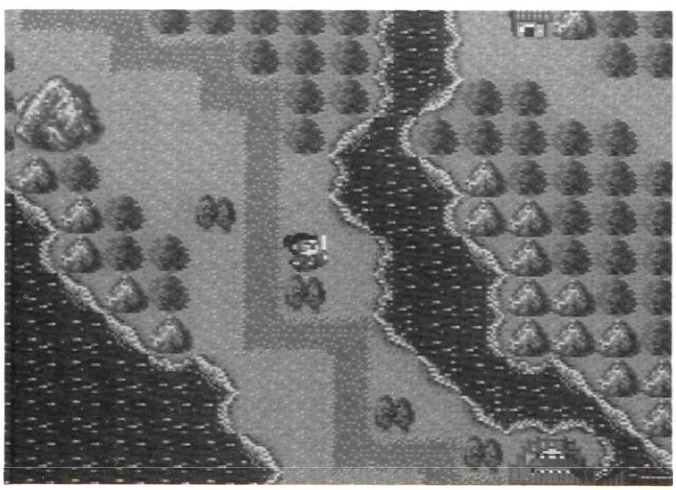
**広井**　ハドソンにゲームを作ってみないかと誘われたんです。

それまでロッテのおまけとかを作っていたのですが、『ネクロスの要塞』を作った時に、それをゲームにしないかということで。でもそれはロッテで作っていたのでちょっと難しかったんです。

そこで、ずっと映像用にしようと考えていた『天外魔境』ではいけませんか、という話をした記憶があります。

その時は「HuカードでやらないかI」と言われたんですが、僕の思っているものは、当時のHuカードではできなかった。そうしたら「CD-ROMというのが1年半後に出るから、これで作らないか」と言われて、CD-ROMの開発に関わったんです。

今でこそ簡単に、頭にナレーションを入れて、このへんで読み込んで、などとしているけど、当時はスタッフ全員が試行錯誤の中で作業していました。実際にCD-ROMにしてみないと、どのくらいのスピードで読み出せるのか、ぜんぜんわからなかった。読み込みエラーも、どれだけエラーしているのか予測できない。スタッフ全員が結構大変な思いをして、結局1年半といっていたのが、3年近くもかかってしまいました。



●横スクロールのアクションRPGになるという話も出ていた

**――ゲーム中に挿入されるアニメーションは、最初から入れる予定だったのですか？**

**広井**　最初はゲーム部分にもっとアニメーションが入り込んでくるように考えていたんです。

でも、PCエンジンの仕様だと、CD-ROMから読み込むと何もできなくなってしまう。読んでいるあいだはすべてストップしてしまうので、そこに演出を加えるのはいろいろ難しいんです。

実際、ブロック単位で仕様を考えないとならないので、デザイナーやプログラマーと一緒に、どういうブロックにデザインしていくのか考えました。8ビットでもここまでやれる!!ってね。

## 『天外魔境』シリーズは現行PCエンジンで完結!!

**――その『天外魔境』の新作について聞かせてください。**

**広井**　今、『空想科学世界ガリバー』を作っているんで、そのあとになりますね。

でも『III』は、個人的にはFXじゃなくて、現行のPCエンジンでやりたいと思っているんです。ずっとそれでやってきたから、新マシンには移行したくない。「8ビットの最後の」と言われるかどうかわからないですが(笑)、その中で完結したいですね。

●「『天外魔境』は3まで」ポソッと語る広井氏

**――8ビットの現行のPCエンジンでは、辛くないですか？**

**広井**　8ビットが辛いというわけではないんです。RAMの容量やPCエンジンが持っていない機能が辛いんです。だからスタッフの負担は大きいですよ。たとえば拡大縮小をプログラムでやらなければならないとかね。

ただ、そういう制約の中だからこそ出てくるアイデアもある。いろんなことができないので、けっこうみんながアイデア出さないとPCエンジンというのはできないんです。そのおかげで、おもしろくなった部分もあります。作り手

## 広井王子作品群

もともとはおまけのデザイナーだった広井氏。最近では、PCエンジンのCD-ROM用のゲーム『天外魔境』の制作がライフワークになりつつあるが、それ以外にも、PCエンジンでもゲーム化された『魔神英雄伝ワタル』などのアニメーション制作、そしてマンガの原作や小説執筆といったように、幅広い分野で活躍する、いわゆるマルチクリエイターでもある。

ここでは、そんな広井氏の手掛けた作品の一部を簡単に紹介しておこう。

### 天外魔境II

●1992年3月26日に発売されたシリーズ第2弾。火の一族の勇者卍丸がジパングの国を救うために戦う物語

### 風雲カブキ丸

●1993年7月10日に発売された。『天外魔境』の外伝的ストーリー。カブキ団十郎を主人公にしたRPG

©HUDSON SOFT/RED・HUDSON SOFT/ATLUS/RED

のほうも、いい意味でマニアックに作ってますから。

でも、機能が増えて、16ビット、64ビットになったとしても、物語としては変わらないでしょう。

たぶん『天外魔境』は、『Ⅲ』で終わると思う。本人も作る気がないですから。

**――『外伝』はどうでしょうか？**

**広井**　違う人が作るのではないですか。外伝は違う人が作るものですよ、そう思ってます。

**――『カブキ伝』は外伝ですよね。**

**広井**　『Ⅲ』を、と言われて、とてもじゃないけれど、すぐには作れないので「ちょと遊ばせてください」と言って作ったものなんです。本人は『カブキ伝』と言っているのだけど、いつの間にか外伝にされてしまった。

『Ⅰ』も『Ⅱ』も主人公が違っているというのは、本当は外伝を作るためだったんです。

ジライアと卍丸と、『Ⅲ』に出てくる主人公の3人を使って外伝を作ってシリーズを止める、という計画を立てていたんです（笑）。

だから『カブキ伝』は外伝ではないつもりです。

**――『天外魔境』の『Ⅲ』が終わったら新機種にいかれるという感じですか。**

**広井**　わかりません。とにかく、『ガリバー』を作って、『天外魔境』をやる。そのあとのことは何も考えてないんです。

ただ、ＦＸはかなりノって作れそうだとは思っています。

## ゲーム機はみんなコンパチ その時マルチメディアになる

**――最後に、今後のマルチメディアの展望はどうなるでしょう。**

**広井**　これは理想ですけど、いろいろなものが統一されて、全部ひとつのモニタでできるようになって、そのマシンを電話機のように保証金だけ使えるようになる。そういったものが出れば、本当のマルチメディアになると思います。

そうなったとき、先日行われたマルチメディア'93で、「ゲームは映画を越えるか」といったテーマで発言したんですけど、ゲームは最高のエンターテインメントになると思う。

小説的とかマンガ的とか映画的といったいろいろな部分を含む新しいものになっていく。

**――実現するでしょうか？**

**広井**　ユーザーは望むと思うけれど、企業が乗ってこない限り無理でしょう。既得権で、ここは俺の権利、ここは俺の、とやっているようでは程遠いと思う。

それでももし、ひとつのハードになったとしたら、既得権の中で商売している旧メディアは一番困るでしょうね。流通問題なども含めて、さあ、これからどうすんだい、と問われると思います。

将来は、電話回線ひとつで情報もソフトも手に入れられるようになるんですから。ただそうなった時、ひとつ問題になるのは、情報統制ですね。

### 楽しみではあるけれど 情報統制が最大の問題

**――情報統制ですか。**

**広井**　今まで、情報が分散されていたために自由度が高かった。けれども、それが1か所に集められると、これはしめたと思う人も出てくるでしょう。

それをどう抑えるかの問題です。1か所押さえれば全部統制できるのだから、これは怖いです。

そういった中で、新しいメディアはどう泳いでいくのか、楽しみではあります。

でも、僕がクリエイターをやっている時代ではなくて、ずっと先の、次の時代の人たちの話でしょうね。

**――そんなに先になりますか？**

**広井**　今は下地作りをやっているんだと思うのです。だから、僕たち新しい時代に関わるクリエイターというのは、既存のものを壊していかなければならない。壊すからクリエイターなのです。

だから、古いメディアに攻撃されればされるほど嬉しくなる。

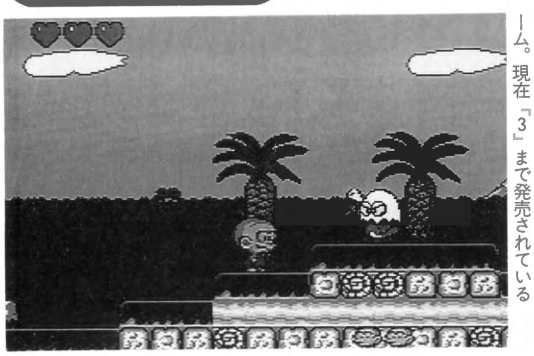
最初『天外魔境』を作ったときなんか、映画界もアニメ界もソッポを向いていた。アニメ誌なんか取り扱ってもくれなかったのです。それがそうもいかなくなってきている。

人材もほとんどこっちに流れてくるようになった。ゲームを作るのに、映画の人材を使う必要がない。逆に映画にはこっちの人材が必要になる。

こういった流れのずっと先のほうで、本当のマルチメディアの時代がくるのではないでしょうか。

●新しいクリエイターもさることながら、きちっとした評論ができる評論家も欲しいと語った

PC原人



●PCエンジンオリジナルのアクションゲーム。現在『3』まで発売されている

魔神英雄伝ワタル

●角川スニーカー文庫。アニメーションにもゲームにもなっている

おれたちの黄金伝説

●集英社スーパーファンタジー文庫。ソロモンの秘宝を探す冒険譚

# ●エイプ副社長 石原恒和

## マルチメディアという言葉は実体がなく死滅する流行語

**――テレビ番組とゲームソフトのプロデューサーとして、石原さんはマルチメディアをどのように考えていますか？**

**石原**　あまり考えたことがないんですよ。というのも、私自身はマルチメディアを見たことも触ったこともないですからね。

**――マルチメディアを見たこともない？**

**石原**　そうです。マルチメディアというのはまだ概念しかなくて、どこにも存在していないのですから。

**――CD-ROMを載せたゲーム機やパソコンはマルチメディアではないわけですか？**

**石原**　ようするにCD-ROMはCD-ROMだし、3DOは3DO、レーザーアクティブはレーザーアクティブ。ちょっと変わった新しい商品であって、べつにマルチメディアではないですよね。

　マルチメディアはまだ商品という実体をもっていないので、流行語のようにいずれ死滅するんじゃないですかね。

**――マルチメディアとは実体のない流行語なのですか？**

**石原**　ニューメディアという言葉も80年代半ばに言われだして5、6年で死んだと思うんですね。マルチメディアという言葉も2、3年前に生まれて、あと3、4年で死ぬんですよ。だから、マルチメディアとは流行語でしょう。

　ただハードウェアを作る家電メーカーにとっては、こういう言葉を機軸に次の商売をしていかなくてはいけないので、絶対殺してはいけないのですね、こういう言葉を。でも、たいがい死ぬんですよね（笑）。

### 必要から生まれる技術がマルチメディアを生む

**――今、考えられているマルチメディアの概念が将来実現する可能性はない？**

**石原**　ないわけではないと思いますが、それはマルチメディアではなく、インタラクティブ・アートと呼んでいるかもしれない。さらにいろんな呼び方が出てくるかもしれない。

　具体的には、たとえば質の良いゲームソフトを作る能力のある会社があるとします。

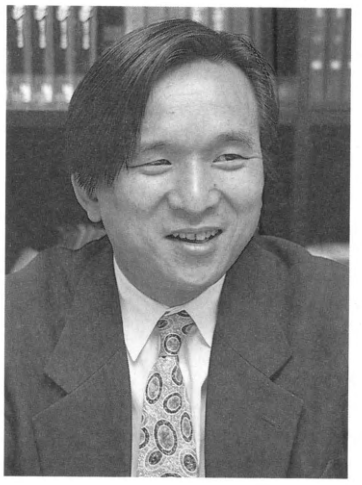
　そういう会社が良いものを作ろうと努力して頑張っていくと、より能力の高いコンピュータ、記憶装置、そしてハイクオリティのグラフィック、サウンドを駆使したくなると思うんですよ。

　こうして生まれた、良いゲームこそが、もっとも素晴らしいマルチメディアじゃないかな。

**――CD-ROMについてはどう考えていますか。**

**石原**　CD-ROMはゲームを開発する会社にとってROMよりも遅いものなんですよ。

　実際、ハードディスクよりも遅いですしね。



「ゲームはテンポが大事だと思うのです。サクサク進むことによって、途中で立ち止まらせないことが。それが今のCD-ROMではできない」と石原さん

### プロフィール

〈いしはらつねかず〉　1957年、三重県生まれ。㈱エイプ副社長兼クリエイター。筑波大大学院芸術研究科修了。東京芸術大学デザイン科で講師のかたわら、㈱セディックのチーフプロデューサーとして活躍後、㈱エイプ入社。おもな作品に、『オトッキー』(ファミコンディスク)『テトリス2＋ボンブリス』(ファミコン、スーパーファミコン)がある。現在『MOTHER2』(スーパーファミコン)の製作に多忙な毎日を送る。

# ハードの性能や販売戦略よりも優秀なソフト開発が成功する鍵

**――CD-ROMソフトは、読み出しスピードが遅いという欠点があるため、気持ち良く遊べない？**

**石原**　今のシステムで当然だと思っているものを、新しいものが持っていないのに、それが受け入れられるということは有り得ないはずなんです。

それができない代わり、こんなすごいことができるよ、というプレゼンテーションで売れた商品がかつてあっただろうか？と考えてみると、なにも思いつかないんですよね。

これもできた、これもできた、さらにこれもできたというのが、商品の正しい魅力ですよ。

ディスクシステムも任天堂がかっこよく出したかもしれないけれど、やっぱり遅かったじゃないですか。今、ハードウェアということしか語っていないですけど、あれはダメでしたね。

**――ROMと比べてディスクシステムは読み出し速度で一歩退化してしまった。ユーザーは、これが耐えられない、ということですね。**

**石原**　その代わりに獲得したデータのセーブができるだとか、いろんな機能があったのかもしれない。

けれど、何年かという歴史のサイズで見てみると、ディスクシステムはダメだったんじゃないですか。任天堂だから、たくさん売れたけれどね。

## 次世代CD-ROMマシンは読み出し速度をどうするか

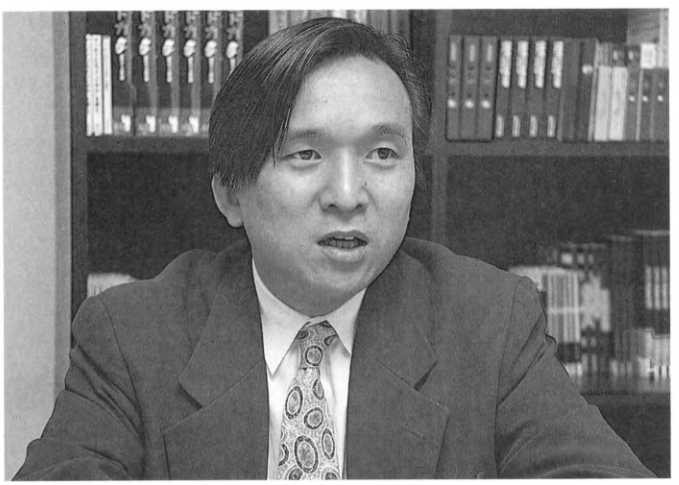
**――現状の機械より悪くなった部分が、現在のCD-ROMにはある？**

**石原**　悪くなければいいわけですよ。CD-ROMのドライバーが4倍速ぐらいで、けっこう大きなRAMのストレージがあって、どんどん読み込み可能というようになれば、ゲームソフトを開発する側としてはROMよりも安いわけですから、CD-ROMを選びたくなるんじゃないでしょうか。

**――次世代機のほとんどはCD-ROMを積んでいますよね。**

**石原**　3DOも遊んでみたんですけれども、倍速CD-ROM使っているのに、なんで、あんな遅いんでしょうね。

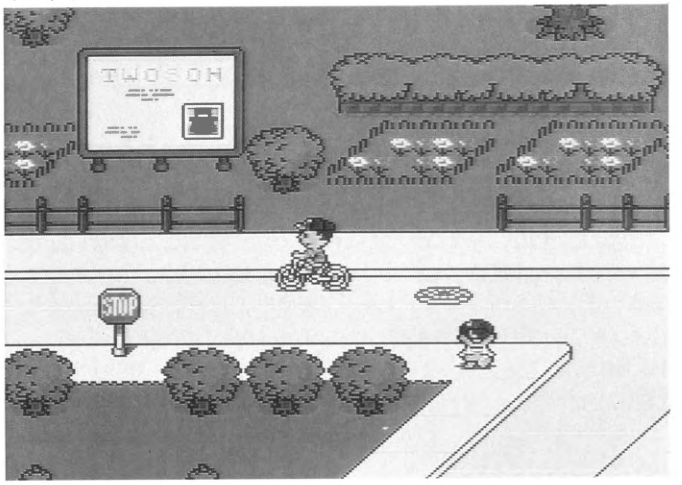
「ローディング」のロゴが上手にデザインされているのにあんなに憎たらしく思うのは珍しいですね。「またこれを見るのかよ」みたいな（笑）。



❹ハードを売るのは家電メーカー。あくまでもソフトで勝負していかないと…

©Nintendo

❹現在、石原さんがプロデュースしている最新作『MOTHER2』。糸井重里氏がゲーム製作の総指揮を取っている大作RPGの続編。発売は来年の3月ごろになりそうだという




**――本体付属のサンプルディスクのデモですね。CD-ROMソフトの開発技術が慣れれば解決されますか？**

**石原**　どうなんでしょう。わかんないですね。だって、昔『ドラゴンズ・レア』では上手にレーザーディスクを使っていたじゃないですか。でも、まだきちんとしたゲームも出ていないし判断するのはそれからですね。

## ハードウェアの環境を守る長期の展望が必要

**――4倍速とかは作り手としては気になる機能ですが、次世代ゲーム機もそのハード自体より、そのハードで出るソフトを見て判断をしたい？**

**石原**　そうですね。ハードウェアを長期間守るということの大事さを、スーパーファミコンやファミコン、とくにファミコンは証明してきたんです。

どんなにひどい――あんまりひどくちゃダメですよ――技術的に問題のあるハードウェアであっても、長い時間ソフト開発していくと、あそこまでインタラクションの良さや快適性を得られるようになるんです。

ソフトの開発というのは、実はハードウェアの開発よりも、時間がかかるんですよ。

実際にはハードが2千万台ぐらい普及していて、なおかつマーケットが1、2年で途絶えるのではなく、5、6年は大丈夫、という環境が成立していないと、長い時間をかけてソフト開発もできないし、なかなかよいソフトもでてこない。

そういう土壌、環境が少なくとも新しく出てくるマシンに関しては整っているように思えない。

**――松下電器の販売力でも、3DOは難しい？**

**石原**　いや、家電の能力とゲームは違うと思うのですよ。

でも、そういう意味では可能性を感じますね。たくさん行き渡らせることのできる能力が備わっているかどうか、っていうのは大きいですからね。

**――どこまで本気でやってくれるのか、が問題になる？**

**石原**　家電メーカーの一事業部がやるわけですから、その事業部が社内で販売実績が高いかどうか、ということですよね。

それに対して任天堂というのは一事業部ではなく会社一丸での全生命をかけて、これがダメになるとダメになるぐらいのパワーでやるわけですから。迫力が違いますね。心構えが違うんですよ。命懸けているか懸けてないかということでしょう（笑）。家電メーカーの場合、事業部はともかく会社本体は懸けてないですよね。

# 実験性にあふれたゲームに期待
# ケーススタディ『夢見館の物語』

**――マルチメディアや次世代機では、動画再生がポイントのひとつになっていますが、アニメーションを見るだけのCD-ROMソフトが多くなりつつありますね。**

**石原**　アニメーションビューアーのようなCD-ROMについては興味がないんです。アニメを見るだけなら、ビデオテープでいいわけで、高いインタラクティビティとかが重要なんです。

一例をあげますと、この前、マルチメディアグランプリ'93というのがありましたが、ぼくは審査員の一人として、庄野晴彦さんたちがつくって大賞をとった、マッキントッシュ用の『GADGET』ではなく、『夢見館の物語』を推したんですよ。

なぜかというと『GADGET』はゲームをめざしてたんです。前作の『L-ZONE』や『Alice』は、そんなにインタラクティビティはないにしても、音と映像がぐちゃぐちゃに混じって次々と音や絵を変えていってくれる、そんな快感を示してくれた良さがありましたね。

CD-ROMは、データベース的に使用しています。こういう使い方もCD-ROMならではのものでは、と石原さん

## 大賞の『GADGET』はゲームに近づきすぎ

**――『GADGET』はゲームのシステムを取り入れたんですか？**

**石原**　『GADGET』はアドベンチャーゲーム的なものなんです。

アタッシュケースを一個もって旅をするんですが、電車が構内からダァーと走っていく絵はきれいなんですね。ジュラルミンのアタッシュケースのなかにはアイテムが入っていたり、出会う人も顔がきれいにマッピングされているんですよ。立っている車掌さんとかも、ウインドウが開いてしゃべってくれます。

映像的にはとてもきれいなんですが、残念なのは「ゲーム」になってしまったことです。

ゲームについては彼らは素人だと思うんですよ。それで思いっきり質が落ちたな、ウインドウが開いてハイ・イイエを選べと表示される、するとあら、どうしたんでしょうかと思ったわけですよ。

**――音と映像、雰囲気がよくてもゲームとして見ると問題がありますか？**

**石原**　一方で『夢見館の物語』は少ない色数などMEGA-CDの限界のなかで、すごいインタラクション、インターフェースに注意して、レンタリングした3次元の建物空間を十字キーで入っていくわけですね。

階段をグーと昇る。部屋に入ると蝶々が飛んでいる。それがあまりきれいじゃないんです。

ですけれども、一生懸命レンタリングしてそれっぽく描いてある。画像圧縮もぎりぎりだ。

いくら販拡の手段のひとつといっても、抱き合わせ販売は本末転倒

ただ、それがインターフェースを上手にやりましたということ以外に、新しいことをやっていると思うのはウインドウを一切開いてないんです。メッセージはすべて声なんです。なんかアイテムを見つけるとカギがワァンと拡大して、カギを見つけたことになる。

これはウインドウを開いてメッセージを表示するというインターフェースを、かったるいものとして捨てて、声と演出とグラフィックの表示だけで、アドベンチャーゲームをちゃんと展開するという実験性にあふれている。

**――その実験性を評価した？**

**石原**　たいがいの人は『GADGET』に手をあげちゃったんで、それは正論かもしれないけれど、ぼくは『夢見館の物語』の方が新しいことをたくさんやっている。だからこっちじゃないかと、言ったんです。そこなんです。ぼくの考える、マルチメディアとは。

ウインドウを開いてゲームにおりてきて、ぎこちないものになってしまった『GADGET』には興味はないんです。両方が限界を追求しているだったら『夢見館の物語』の方が正しい限界の追求の仕方をしている、とぼくは思います。

CD-ROMとマルチメディアの関係でいえば、どっちを選びますかと言われると『夢見館の物語』を選ぶ派です、ということになるわけですね。

**――『L-ZONE』の延長と考えると音と映像を単純に楽しむ部分にインタラクティブがあるのでは？**

**石原**　あれはインダストリアル・インサニティというか、香りがよかったんです。インテリジェンスを楽しむとか、インタラクティビティを楽しむという方向に答えを出していけるんだったら、そっちで答えを出せばいいんですね。

だけど、無理にゲームに「転ぼう」としたり、ゲームが変にアニメーションに近づこうとしたりするときに間違った歩み方をすると、どんどんぎこちないものができてしまうんですね。

## 映画とゲームの融合 セガの『ナイトトラップ』

**――アニメーションとゲーム性を両立させるのはムリなんですか？**

**石原**　可能性はあります。

今もMEGA-CDの『ナイトトラップ』をプレイしていたんですが「なるほど、こういうふうに使うとこういうこともできるのか」と思いましたね。映画とゲームの仕組みをインタラクティブ・ムービーというコンセプトで、CD-ROMでやってみたら、うまく乗っかってひとつのやり方を提示してみせた。まだ未完成ではあるけれども、新しい手法を試みた作品です。こういう意欲的なゲームが最近、減ってきているのが残念ですね。

# 画期的なゲームが現れない ゲーム業界の構造不況

**――『ナイトトラップ』の話が出ましたが、実験的で新しいゲームはなぜ少なくなってしまったのでしょう？**

**石原**　確かに減っていますね。

なぜかというと、新しいことを誰もできないという状態で、ソフトハウスは『○○2』『××3』と続編ばかりをつくります。ユーザーの方もあまり知らない、新しい試みをしたものを買って実はクソゲーだったという、嫌な思いをすることをおそれて、前に買ったことがあるものの続編ばかりを買うようになる。

この両方が掛け算されて新しいものが出なくなるわけですね。

こういうのを「構造不況」というんだろうと思いますけれど。今、ゲーム業界にあって、こういう危機感は、ものすごく大きいと思いますね。

## バイタリティを失いつつあるソフトハウスの現状

**――新しいアイデアのゲームが出つくしたわけでもないのに、似たようなゲームばかりが出てくるわけですね。**

**石原**　といいつつ、うちも『MOTHER2』をつくっているわけですが（笑）。

それにしても、新しいゲームを作る原動力になっているものがあまりないんですね。

これこそが、ゲーム業界最大の危機であって、新ハードだなんだといっても、そんなこと言っている場合か、という気がしますね。

**――ソフトづくりよりも、新しいハードを開発することのほうが簡単ですか？**

**石原**　ほんとは難しいことなのかもしれないけれど、簡単に考えちゃえば簡単なんですよね。

そこらへんに新しいチップがあって、RAMがあって、基盤の上にハンダ付けすればできちゃうわけでしょ。

それをゲーム専用機として、どの機能をどれだけ出せるかを考えるのがハードにおけるクリエイティブじゃないですか。それをどのくらい工夫してやっているかということです。

**――高性能な新ハードには意味がない？**

**石原**　そんなことはありません。3次元のリアルタイム処理という話でいえば、たとえば『バーチャ・ファイター』。キャラクタの3次元データの測定やリアルタイムの動きとかは――セガの企業秘密でしょうけど――高機能機ならではの技術です。

**――ハードウェアでも、CPUのスピードなどではなく、たとえばマウスであるとか、入力機器の変化によってソフトが生まれてくる可能性はあると思いますか？**

**石原**　操作系をいじればよいというわけではありませんが、可能性はあります。

マウスというポインティング・デバイスをちゃんとゲームのなかで遊んでみたりできないかということでスーパーファミコン用の『マリオとワリオ』をつくりました。100パーセントの答えを出せたとは思っていないですけれど、新しい、よいデバイスについて取り組み積極的にやってみたいです。

マウスはマッキントッシュとアミガで使っているので、ぼくにとっては鉛筆代わりのものです。この感じのよさを伝えられないか、と思ったんです。

●『テトリス』には感服しているが、静かに語る口調に、それ以上のものを作るという意思が強く感じられた

## '94年のエイプは『MOTHER2』など多数

**――ゲーム業界の危機にあたって、石原さんご自身は具体的に何をしていくつもりですか？**

**石原**　うちは新しいことをたくさんやっていこうとしています。

『MOTHER2』の場合も、続編ではありますが、これまで出来なかった新しいことをたくさん入れたいなと思っています。そうしたら、どんどんでかくなっちゃいましてね。今、20メガ越えるような、危ない状況になっていましてね（笑）。とにかく納得のいく形でつくりあげたいと思っています。

**――エイプは新しいことをどんどんやって、ゲーム業界の救世主になる？**

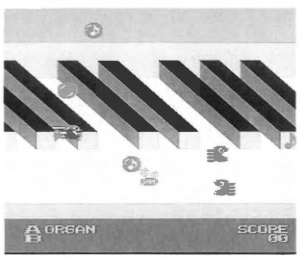
**石原**　そこまで買いかぶられても困るんですが、新しいことをやろう〃という元気がないソフトハウスがものすごく多いですね。思わず「やめたら〃」と言いたくなるところもあるほどです。

**――エイプは大丈夫ですか？**

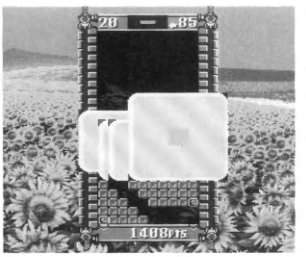
**石原**　うちも大なり小なり、そういった問題は少しずつ持っているような気がするんですけど、他とくらべたら、きわめて少ない方ですね。エイプは多分、来年度94年に世の中に問うソフトを何本か出します。少しでもゲームの領域が広がるような、新しい可能性を持ったソフトです。

## 石原恒和作品群

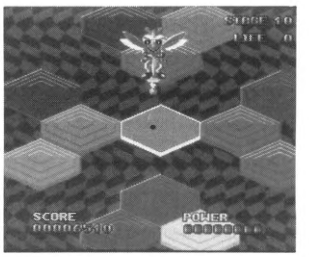
ゲームプロデューサーとしてはつとに有名な石原氏。右にあげた作品以外にも、『ヨッシーのたまご』（スーパーファミコンほか）をはじめ、『モノポリー』（スーパーファミコン）、『マリオとワリオ』（スーパーファミコン）、『サンリオカーニバル』（ファミコンほか）などのサンリオシリーズなど、老若男女だれもが楽しめるゲームを幅広くプロデュースしている。




●アスキーからファミコンのディスクゲームとして発売された『オトッキー』。音譜を集めていく、ちょっと変わったシューティングゲーム。現在入手することは困難




●『テトリス＋ボンブリス』。ファミコン、スーパーファミコンともに発売中。同氏の思い出の作品『テトリス』に独自の『ボンブリス』という要素が加わっている




●『サウンドファンタジー』。スーパーファミコン初の音楽ソフト。さまざまな音色を奏でることができるようになっている。ただし、発売は来年の2月頃の予定

©SEDIC/ASCII CORP.　・V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG") /Nintendo/BULLET-PROOF SOFTWARE/ALEXEY PAJITNOV/SEDIC・Nintendo

# ●GTV編集長 渡辺浩弐

## プロフィール

〈わたなべこうじ〉1962年、福岡県生まれ。ライター及び映像プロデューサー。早稲田大学第一文学部卒業。インドマン、ミスターXらと、ゲームをビデオにした雑誌『GTV』を刊行する(現在不定期刊)。また独自の活動として、テレビ、雑誌にてゲームコメンテーターとして活躍するかたわら、テレビ『スーパーマリオスタジアム』をプロデュースするなど、幅広い分野で活躍中である。

## マルチメディアは業界が成り立つ段階 新しいものを作る環境はできつつある

**――マルチメディアについては、どう感じていますか?**

**渡辺**　ゲームの世界で、マシンが一気に大容量化して、ハードのスペックが非常に上がったという方向。それと、家電のビデオとかCDというAV機器の中にコンピュータチップが入ってきた、特に映像音楽がインタラクティビティを持ってきたという方向。これらが別方向からやってきて、たまたま一緒になったわけです。

たとえば、ソフト製作の現場には、映像プロダクションの人、コンピュータプログラミングの人、アニメーションを作る人などが同席して、意見を交換している。

出版、映画、ビデオ、レコードといった会社が、マルチメディアという部署を作ってプロジェクトを組んでいる。

まだ業界が成り立つ段階で、市場的にはこれからだと思いますが、こういった環境ができてきたということは、今後どんどんおもしろくなっていきそうだな、と感じています。

### ゲームは見えないところに快感文法が隠されている

**――マルチメディアのソフト作りにいろいろな業界の人が参加してきた?**

**渡辺**　ええ、ただ非常に大きな誤解があります。家電の人たちはきれいな絵が使えていい音が出るからおもしろいゲームができるのではないかと思っている。バリバリ動画が使えて肉声が使えるようになると、すごいことができるんじゃないかと思っているんです。

ファミコンは、あんなショボいマシンで何千万台も売れたのだから、絵と音がよくなれば、1億台売れるんじゃないかと思っているんです。

◆絵のきれいさ、音楽の良さは、ゲームのおもしろさとは何の関係もないと語る

でも、ゲーム業界っていうのは、別の要素で爆発したのですよ。ファミコンとか昔のハードは、絵も音もショボかったので、それ以外のところで頑張るしかなかった。

今のマルチメディアの要素と言われている、絵とか音に頼らない別の部分にこだわったわけです。

たとえば『スーパーマリオ』ならキャラクタの動きとか操作感覚です。あえて言葉にすれば、インタラクティビティの快感文法。

**――快感文法?**

**渡辺**　そう、これが巨大なファミコン市場を作りだした。

映画とか音楽と違って、ゲームというものはディフォルメーションの文法を最初から持っていたのです。いらないものを削り落として動かすことや、画面の中でものを押して動かしたときの手触りの快感を優先するという、ゲーム的な文法がある。

これはハードスペックよりも、その使い方のノウハウとも言えます。

たとえば任天堂の『スターフォックス』にしても、もっときれいな画面にすることはできたでしょう。でもポリゴンをスムーズに動かすことに焦点をあてて、動きが遅くならないことを、操作性が悪くならないことを重視した。

プレイヤーを楽しませるものにするためです。

# インタラクティブのノウハウは、ゲームメーカーだけが身につけている

**――絵や音だけが良くてもダメなわけですね。**

**渡辺**　絵や音だけで楽しませるなら、映画でいいわけです。こういうことを誤解しているマルチメディアが多い。

マルチメディアと銘打っているゲームは、見た目には絵も音もすごくいい。でも、遊んでみるとイライラしてしまう。今マルチメディア市場に入った人は、ゲームの歴史を知らないので、きれいならいいと思ってしまう。

でも本当は、見えるところでは評価できないんです。秘密があるんですよ。それは『スーパーマリオ』を最後までやるだけでわかるはずの、感覚的なものなんです。

ゲームのよさって言葉では語りえないでしょ。たとえば『スーパーマリオ』はどこがいいかって聞かれても、なかなか答えられないですよね。写真並べて、ここでジャンプして、こういうゲームシステムだと説明してもなかなかわからない。言葉でも映像でも伝わらないんです。だからゲームなのだっていう気がする。

## ゲーム制作の現場からいいマルチメディアが!!

**――今のままでは、マルチメディアはおもしろくならない？**

**渡辺**　いまのところ、音楽は音楽の方法論、映像は映像の方法論、出版は出版の方法論でマルチメディアをやろうとしている。でもこれは、たぶん間違い。たしかにすごいけれども、くだらないものができてしまう。

ゲーム制作の現場を覗いてみるといい。キャラが重いとかいう、いままでにない感覚的な新しい言葉が飛び交っている。その言葉の中にヒントがあるんです。このへんの、システム化できない領域に突っ込んでいかないとおもしろくはならないんです。

ゲームを試行錯誤して作り、出してみたらウケなかった。それでもまた作ってみたら、今度は少しウケた。ここでウケた理由というのは、言葉にできないけれど何かあるんです。じゃあもう少し頑張ってみよう、こういう経験を繰り返してきた人たちが「秘術」を身に付けているんです。

## 独自のノウハウがソフトの多様さにつながる

**――今あるマルチメディア系のソフトハウスには、そういう経験や秘術がない？**

**渡辺**　たとえばマッキントッシュのゲームとかは、確かに絵も音もきれいですけれど、あまりおもしろいと感じない。目新しさはありますが、それはたぶん本当の楽しさではないと思うんです。

ツールが充実しすぎているんですよ。マッキントッシュの場合、作りやすすぎる。市販されている『ディレクター』などのソフトがあれば、かっこいいマルチメディアソフトとかが簡単に作れてしまう。この親切さはマッキントッシュのいいところでありながら、ある種の危険性をはらんでいる。

みんなが同じ作り方をするから、似たソフトしか出てこない。ツールの上でしかソフトを作らないんですよ、クリエイターが。

ファミコンにいろいろなソフトが出てきた理由の一つは、任天堂が本当にプアなツールしか供給しなかったからですよ。各メーカーが自社用のツールを作るところから始めたので、独自のノウハウが蓄積されていった。

マッキントッシュとの大きな違いは、ツール自体がメーカー固有の快感文法の集大成のようになっていったというところでしょう。

**――ゲームメーカーのノウハウは、マルチメディアにも活かせるわけですね。**

**渡辺**　ソフトの作り方、考え方といった部分は活かしていけると思う。ただ、たとえばCD-ROMを使うことで、今までうまくいっていた容量の限界とかのカセが外れ、裸のゲーム性を忘れてしまうこともあります。どこを増やし、どこをデフォルメさせればいいのか、わからなってしまう可能性がある。

**――CD-ROMの使い方は、まだこなれていない？**

**渡辺**　たとえば、メガドライブの『ナイトトラップ』や『夢見館の物語』、PCエンジンの美少女ゲームなどはよくやってると思う。マッキントッシュのものよりもゲームとして遊べる。

まだまだ試行錯誤の段階なんだと思います。これからノウハウを蓄積していかないといけない。

## 近い将来、ハードの進歩でマシン間の差がなくなる!!

**――これから発売される予定の新機種で、マルチメディアとゲームは変わるでしょうか？**

**渡辺**　32ビット以上のマシンになると、ハードが違っても、ソフトとして見ると同じものが作れます。

たとえば業務用のゲームを移植しようとしたとき、8ビットや16ビットではハードの能力が低いために、機種ごとにゼロから作り直していた。だから、いままでは移植に半年とか1年もかかった。でも32ビット以上のマシンだと、ハードの能力が高いので、どの機種でも同じ内容のソフトが、今までよりはるかに短い期間でつくることができる。そうなると、どのハードでも技術的には同じソフトが出せるので、ハードの個性といった部分はなくなっていく。これは大きな壁になると思います。競争の仕方が変わるのだから。

この壁の前に立ったとき、本当のマルチメディアを考えるクリエイターが出てくるでしょう。どんなものを作るのかが、楽しみですね。

## 渡辺氏の期待する新機種BEST3

### 1. 任天堂「Project Reality」

任天堂のもつ財産である、ゲーム作りにおける必要不必要を完全に理解しているところや、ハードのスペックよりもメーカーのもつソフトを作る能力に期待が持てるのでは。特に、大スペック、大容器の使いかたには非常に興味がある。

### 2. セガ「サターン」

ゲームセンターのノウハウがそのまま活かせ、アーケードの移植が簡単にできる、そのアーケードマシンそのままのスペックには大いに魅かれる。ゲームセンターが劇場ならば、このマシンで遊ぶのはホームビデオ的な意味を持っているのではないだろうか。

### 3. 3DO

スペックはゲーム機というよりも通信のマシン。特に、近い将来実現できそうな光通信網が完成したら、テレビ電話としても活躍しそう。ただし、5～7年後の話になってくると思われるので、ハイテクおたくは、チェックするべきなのでは？

### その他

それ以外のマシンである、PCエンジンの新機種であるFXや、ソニーの新機種については、残念ながら詳しいスペックや仕様についての情報が入ってきていないので、今回はコメントを控えさせて頂きたい、とのこと。

# マッキントッシュからメガCD、PCエンジンまで
# 新作ソフトオールカレンダー

価格はすべて予価
基本的に税別です。

## マッキントッシュ

CD-ROMの普及率が高いだけあって日本語ソフトも多い。ユーザーの年齢層が高いせいか、アダルト系のソフトが目立つ。12月の目玉は、ゲームでは、『ALeX-WORLD』や『GADGET』といったところか。『眠れぬ夜の小さなお話』のほのぼのとした雰囲気もいいぞ。

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 1993年 | | | |
| 12月5日 | ●暴姦愛奴 | エイブイテック | 11800円（税込） |
| | ●VIORENT LOVERS | エイブイテック | 11800円（税込） |
| | ●ALeX−WORLD | バンダイビジュアル | 18800円 |
| | ●眠れぬ夜の小さなお話 | アミューズ | 9800円 |
| 12月6日 | ●OPTION MAC | 三栄書房 | 12800円 |
| 12月8日 | ●AMERICAN GIRLS | Karat | 9800円 |
| | ●Heavenly Bodies V1(J) | Karat | 12800円 |
| | ●Heavenly Bodies V2(J) | Karat | 12800円 |
| 12月10日 | ●セクシー・アミューズメント・ソフト　COSTUME JACK | エイブイテック | 9800円（税込） |
| | ●SECRE VOLUME⑦　千葉麗子 | グラムス | 9800円 |
| | ●チャップリン　モダン・タイムス | パイオニア | 12800円 |
| | ●ラストヌード/吉岡真由美 | ジャニス | 9800円 |
| 12月11日 | ●ウルトラマン研究序説　＜完全映像版＞ | イマジニア | 6500円 |
| 12月15日 | ●めざせ！AV監督　憂木瞳でしてみませんか？ | ケイネットワーク | 13800円 |
| 12月17日 | ●GADGET | 東芝EMI | 9800円 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 12月上旬 | ●アーティフィシャル・ライフ | パイオニア | 12000円 |
| | ●ギルガメッシュNIGHT　SUPER DELUXE CD-ROM | アスク | 8800円 |
| | ●ピーターと狼 | オラシオン | 19800円 |
| 12月中旬 | ●Japanese100　Photographer's Works1993 | シナジー幾何学 | 4800円 |
| 12月下旬 | ●SEXY SELECTION.2 | シャイ企画 | 未定 |
| | ●ブルマー＆セーラー　魅惑の美少女緊縛SM　電脳遊戯 | エイブイテック | 11800円（税込） |
| 12月未定 | ●Cosmology of KYOTO | ヤノ電器 | 14800円 |
| 1994年 | | | |
| 1月14日 | ●リソーム/駒木なおみ | ジャニス | 9800円 |
| 1月20日 | ●ワールドエンジン　ファンタジオン | サイトロン・アンド・アート | 9800円 |
| 1月下旬 | ●LOVE&SEX | エイブイテック | 9800円（税込） |
| 2月未定 | ●東京デザインvol.1(仮称) | アスク | 未定 |
| 春予定 | ●GOLD ANATOMY | 太洋堂 | 未定 |
| 秋予定 | ●ぼのごっこ | アミューズ | 未定 |
| 未定 | ●JUMP RAVEN日本語版 | バンダイビジュアル | 未定 |
| 未定 | ●LUNICUS日本語版 | バンダイビジュアル | 未定 |

## IBM PC/ATとその互換機

まだまだ日本語版ソフトは少ない。海外からの直輸入は数えるのもたいへんだが、日本語マニュアルなどを完備したものとなるとめっきり少ないのだ。FM TOWNSやPC-9821のところにあるWindows3.1以降用のソフトも動くはずだが、メーカーのリリースにはIBMの文字はない。

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 1994年 | | | |
| 2月予定 | ○Gabriel Knight | シエラオンラインジャパン | 未定 |
| | ○Japanese Alive! | シエラオンラインジャパン | 未定 |
| 3月予定 | ○Police Quest4 | シエラオンラインジャパン | 未定 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 5月予定 | ○Phantasmagonia | シエラオンラインジャパン | 未定 |
| 冬予定 | ○OutPost | シエラオンラインジャパン | 未定 |
| 未定 | ○Space QuestⅣ | シエラオンラインジャパン | 未定 |

## FM TOWNS

さすがにCD-ROMを標準装備しているマシンだけあって発売予定のソフトは多い。FM TOWNS MARTY対応も増えてきている。

ゲーム名の前のマークの意味は、●……FM TOWNS専用、○……Windows3.1が必要、◎……FM TOWNS MARTY対応のソフト。

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 1993年 | | | |
| 12月8日 | ○AMERICAN GIRLS | Karat | 12800円 |
| | ○Heavenly Bodies V1(J) | Karat | 12800円 |
| | ○Heavenly Bodies V2(J) | Karat | 12800円 |
| 12月10日 | ●眠れぬ夜の小さなお話 | アミューズ | 8800円 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 12月10日 | ◎アローン・イン・ザ・ダーク | アローマイクロテックス | 12800円 |
| | ●シュヴァルツシルト | 工画堂スタジオ | 12800円 |
| | ◎ゆみみみっくす | CSK総合研究所 | 8800円 |
| 12月17日 | ◎ウルティマ アンダーワールド | EAビクター | 12800円 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 12月17日 | ●A. Ⅳ. | アートディンク | 12800円 |
| | ○GADGET | 東芝EMI | 9800円 |
| 12月18日 | ●バイブル　マスター | グローディア | 11800円 |
| 12月下旬 | ●あすか120% | ファミリーソフト | 800円 |
| 12月未定 | ◎ハードショット | シュールド・ウェーブ | 9800円 |
| | ●レイルロード・タイクーン | マイクロプローズジャパン | 12800円 |
| 1994年 | | | |
| 1月21日 | ●将棋年鑑全集 | ポニーキャニオン | 48000円 |
| 1月28日 | ◎ダンジョン・マスター　スカルキープ | ビクターエンタテインメント | 12800円 |
| 1月下旬 | ◎虹色電飾娘 | I. S. C. | 9800円 |
| 1月未定 | ●F−15ストライクイーグル | マイクロプローズジャパン | 12800円 |
| | ◎ザ・マイティー・ドラゴン(仮称) | 富士通 | 4800円 |
| 1月未定 | ◎ディック | アモルファス | 未定 |
| 2月未定 | ●EMIT Vol.1 | 光栄 | 8800円 |
| | ◎究極タイガー | ビング | 8800円 |
| | ●モンキー・アイランド2 | ビクターエンタテインメント | 9800円 |
| | ◎Lemmings2 | 富士通 | 7800円 |
| 3月未定 | ●ウィザードリィ　クルセイダース・オブ・ザ・ダーク・サヴァント | アスキー | 12800円 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 4月未定 | ●レベル・アサルト | ビクターエンタテインメント | 12800円 |
| 今春 | ◎ABEL | ファミリーソフト | 9800円 |
| | ●EMIT Vol.2 | 光栄 | 8800円 |
| | ●EMIT Vol.3 | 光栄 | 8800円 |
| | ◎オーナー・ブリーダーズ | グラムス | 10800円 |
| | ○コスプレ・じゃんけん(仮称) | アール | 未定 |
| | ●SIEGE | ビング | 12800円 |
| | ●FARLAND STORY | テイジイエル販売 | 未定 |
| | ◎ぷよぷよ | CSK総合研究所 | 未定 |
| | ◎FLASHBACK | ビクターエンタテインメント | 12800円 |
| | ●レジェンド・オブ・バロア | ビング | 12800円 |
| 6月未定 | ◎シンジケート | EAビクター | 12800円 |
| 未定 | ●ELFISH | 富士通 | 未定 |
| | ●マイト＆マジック　ダークサイド・オブ・ジーン | スタークラフト | 12800円 |
| | ●シークレットミッション1(ウイングコマンダー) | 富士通 | 未定 |
| | ◎新宿ラビリンス | 徳間書店インターメディア | 未定 |
| | ◎HIGH SCHOOL WAR | I. S. C. | 未定 |
| | ●プリンセスメーカー2 | ガイナックス | 未定 |
| | ◎ロードス島戦記 | エム・エム・シー | 未定 |

## PC-9801シリーズ(VM、VX以降)

まだまだディスク版のソフトがメインでCD-ROM版は少ない。IBM PC/ATとその互換機同様、Windows版という形で増えてくるのだろう。

ゲーム名の前のマークの意味は、●……PC-9801シリーズ(VM、VX以降用)ソフト、○……Windows3.1以降が必要なソフト。

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 1993年 | | | |
| 12月8日 | ○AMERICAN GIRLS | Karat | 12800円 |
| | ○Heavenly Bodies V1(J) | Karat | 12800円 |
| | ○Heavenly Bodies V2(J) | Karat | 12800円 |
| 12月10日 | ●アローン・イン・ザ・ダーク | アローマイクロテックス | 12800円 |
| 12月17日 | ●シムアース&シムアントCD(VM) | イマジニア | 14800円 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 12月23日 | ●マイト＆マジック　ダークサイド・オブ・ジーン | 工画堂スタジオ | 12800円 |
| 12月未定 | ●ロードス島戦記 | エム・エー・シー | 未定 |
| 1994年 | | | |
| 3月未定 | ●ウィザードリィ クルセイダース・オブ・ダーク・サーヴァント | アスキー | 12800円 |
| 1月中旬 | ○ALeX WORLD | バンダイビジュアル | 18800円 |
| 今春 | ○コスプレ・じゃんけん | アール | 未定 |

## メガドライブ

12月の目玉である『夢見館の物語』を始め、CD-ROMゲームがどんどんリリースされる。パソコン用のソフトに比べて価格が安いのも魅力だ。4月に発売予定の『レベル・アサルト』はすでに発売中のIBM PC/ATとその互換機版にどこまで近づくのか、早く見てみたい。

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 1993年 | | | |
| 12月10日 | ●夢見館の物語 | セガ | 7800円 |
| | ●PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4 Orgel | データウエスト | 7600円 |
| 1994年 | | | |
| 1月28日 | ●いしいひさいちの大政界 | セガ | 7800円 |
| 1月未定 | ●マイクロコズム | ビクターエンタテインメント | 8800円 |
| 2月18日 | ●真・女神転生 | シムス | 7800円 |
| 2月上旬 | ●アイ・オブ・ザ・ビホルダー | ポニーキャニオン | 7800円 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 2月未定 | ●ポップンランド | シュールド・ウェーブ | 7800円 |
| | ●ウイング・コマンダー | セガ | 7800円 |
| | ●ゲームのかんづめ　Vol.1 | セガ | 未定 |
| | ●ゲームのかんづめ　Vol.2 | セガ | 未定 |
| | ●F1　CIRCUS CD | 日本物産 | 8800円 |
| | ●シャドー・オブ・ザ・ビースト2　獣神の呪縛 | ビクターエンタテインメント | 8800円 |
| | ●ハイムドール | ビクターエンタテインメント | 8800円 |
| 3月下旬 | ●アンバランスゾーン | アミューズ | 未定 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 3月未定 | ●パワーモンガー | EAビクター | 8900円 |
| | ●AXIOI | セガ | 未定 |
| | ●ロードス島戦記 | セガ | 未定 |
| 4月未定 | ●ダンジョン・マスターII スカルキープ | ビクターエンタテインメント | 8800円 |
| | ●FORMULA ONE WORLD CHAMPION SHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY | セガ | 7800円 |
| | ●ぽっぷるメイル | セガ | 7800円 |
| 5月未定 | ●レベル・アサルト | ビクターエンタテインメント | 8800円 |
| 未定 | ●ノスタルジアII | シュールド・ウェーブ | 7800円 |
| | ●DUNE(仮称) | ヴァージンゲーム | 7900円 |
| | ●うる星やつら ディア マイ フレンズ | ゲームアーツ | 未定 |
| | ●LUNAR ETERNAL BLUE | ゲームアーツ | 未定 |
| | ●電忍アレスタ2(仮称) | コンパイル | 未定 |
| | ●戦国伝承 | サミー工業 | 8500円 |
| | ●アフターハルマゲドン外伝 エクリプス | セガ | 未定 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 未定 | ●イース・マスク オブ ザ サン(Ysla)(仮称) | セガ | 未定 |
| | ●シスターソニック(仮称) | セガ | 未定 |
| | ●シャドウラン | セガ | 未定 |
| | ●ジョーモンタナ フットボール | セガ | 未定 |
| | ●スーパー大戦略 SCD(仮称) | セガ | 未定 |
| | ●スーパーブランディッシュ(仮称) | セガ | 未定 |
| | ●バーニングフィスト | セガ | 8800円 |
| | ●夢幻の如く | セガ | 未定 |
| | ●MERRYGOROUND THE4TH UNIT | データウエスト | 未定 |
| | ●パワードリフト | 電波新聞社 | 未定 |
| | ●インディー・ジョーンズ アトランティスの運命 | ビクターエンタテインメント | 8800円 |
| | ●大封神伝 | ビクターエンタテインメント | 未定 |
| | ●BATTLE FANTASY | マイクロネット | 未定 |

# PCエンジン

CD-ROMゲーム機のはしりだけあってすごい量のソフトが出てくる。ゲーム名の前のマークの意味は、●……CD-ROM²用、○……スーパーCD-ROM²用、◎……LD-ROM²専用、▲……アーケードカード対応、△……スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応。

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 1993年 | | | |
| 12月3日 | ○機装ルーガ | 工画堂スタジオ | 8800円 |
| | ○伊賀忍伝 凱王 | 日本物産 | 7900円 |
| | ○オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD | パック・イン・ビデオ | 8800円 |
| | ○秘密の花園 | 徳間書店インターメディア | 7800円 |
| 12月11日 | ○信長の野望 全国版 | 光栄 | 8800円 |
| 12月17日 | ○スーパーリアル麻雀PIV カスタム | ナグザット | 9800円 |
| | ○マーシャルチャンピオン | コナミ | 7800円 |
| | ○闇の血族 遥かなる記憶 | ナグザット | 9800円 |
| 12月19日 | △フラッシュハイダース | ライトスタッフ | 7800円 |
| 12月22日 | ○イースIV The Dawn Of Ys | ハドソン | 7800円 |
| 12月23日 | ○スーパーダライアスII | NECアベニュー | 7800円 |
| 12月24日 | ○セクシーアイドル麻雀 | 日本物産 | 8500円 |
| | ○ダウンタウン熱血物語 | ナグザット | 8800円 |
| 12月25日 | ○真・女神転生 | アトラス | 8800円 |
| 1994年 | | | |
| 1月3日 | ○爆笑吉本新喜劇今日はこれぐらいにしといたる！ | ハドソン | 6800円 |
| 1月7日 | ○ソル：モナージュ | アイレム | 7700円 |
| 1月28日 | △エメラルドドラゴン | NECホームエレクトロニクス | 7800円 |
| | ○格闘覇王伝説アルガノス | インテック | 7800円 |
| 1月予定 | ◎3D MUSEUM | パイオニア | 未定 |
| | ◎ドラドラパラダイス | プラネット | 9800円 |
| | ○ぷよぷよCD | NECアベニュー | 5600円 |
| 2月予定 | ○インペリアルフォース | シュールド・ウェーブ | 7800円 |
| | ○風の伝説ザナドゥ | 日本ファルコム | 7800円 |
| | ○ゴジラ 爆闘烈伝 | 東宝 | 8800円 |
| | ○スターブレイカー | レイ・フォース | 8800円 |
| | ○チキチキボーイズ | NECアベニュー | 4800円 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 2月予定 | ○パラディオン | パック・イン・ビデオ | 8800円 |
| | ○PCココロン | シュールド・ウェーブ | 7800円 |
| | ○モンスターメーカー 闇の竜騎士 | NECアベニュー | 7800円 |
| 3月下旬 | ●アンバランスゾーン | アミューズ | 未定 |
| 3月予定 | ▲餓狼伝説2 | ハドソン | 6900円 |
| | △THE ATLAS Renaissance Voyager | アートディンク | 9800円 |
| | ▲ストライダー飛竜 | NECアベニュー | 6000円 |
| | ○とらべらーず！ 伝説をぶっとばせ | ビクターエンタテインメント | 8800円 |
| | ○パワーゴルフ2 ゴルファー | ハドソン | 6800円 |
| | ▲龍虎の拳 | ハドソン | 6900円 |
| 4月予定 | ○アルシャーク | ビクターエンタテインメント | 8800円 |
| | ○KO世紀ビースト三獣士(仮称) | パック・イン・ビデオ | 7800円 |
| 未定 | ○断層都市ストレイロード | アイ・ジー・エス | 8900円 |
| | ○アンジェラス2 ホーリーナイト | アスミック | 未定 |
| | ○マグナード | アスミック | 未定 |
| | ○姐 | NECアベニュー | 未定 |
| | (未)ギャラクシーフォースII | NECアベニュー | 未定 |
| | ○クイズアベニュー3 | NECアベニュー | 未定 |
| | ○スペースファンタジーゾーン | NECアベニュー | 4800円 |
| | △誕生 デビュー | NECアベニュー | 未定 |
| | ○天地を喰らう | NECアベニュー | 未定 |
| | ○ドラゴンナイトIII | NECアベニュー | 未定 |
| | ○サークIII | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | △3×3EYES 三只眼變成 | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | △ブランディッシュ | NECホームエレクトロニクス | 未定 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 未定 | △ぽっぷるメイル | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | ○ミサイルファイター(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | ○女神天国 | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | ○サイレントメビウス | 角川書店 | 未定 |
| | ○Linda 3 | 角川書店 | 未定 |
| | ○卒業写真/美姫(仮称) | ココナッツジャパン | 未定 |
| | ○パチ夫くん 3 時空大冒険(仮称) | ココナッツジャパン | 未定 |
| | ○ときめきメモリアル | コナミ | 未定 |
| | ○YAWARA！ 2 | ソフィックス | 未定 |
| | ●芸者ウォーリアーズ | タイトー | 未定 |
| | ○初恋物語 | 徳間書店インターメディア | 未定 |
| | ○WIZARDRYIII・Ⅳ | ナグザット | 未定 |
| | ○風雲 | ナグザット | 未定 |
| | ○もってけたまご | ナグザット | 未定 |
| | ○麻雀レモンエンジェル | ナグザット | 未定 |
| | ○超兄貴 2 (仮称) | 日本コンピュータシステム | 未定 |
| | ○コズミック・ファンタジー 4 銀河少年伝説 | 日本テレネット | 未定 |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 未定 | ○魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補 | 日本テレネット | 未定 |
| | △聖戦士伝承 雀卓の騎士(仮称) | 日本物産 | 未定 |
| | ▲餓狼伝説SPECIAL | ハドソン | 未定 |
| | (未)空想科学世界ガリバー(仮称) | ハドソン | 未定 |
| | ○超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー | ハドソン | 未定 |
| | ○天外魔境III (仮称) | ハドソン | 未定 |
| | ○ネオ・ネクタリス | ハドソン | 未定 |
| | ○ハイパーウォーズ | ハドソン | 未定 |
| | ○ブラッドギア | ハドソン | 未定 |
| | ○ロードス島戦記 2 | ハドソン | 未定 |
| | ▲ワールドヒーローズ 2 | ハドソン | 未定 |
| | ○美少女戦士セーラームーン | バンプレスト | 8800円 |
| | ○ドラゴンハーフ | マイクロキャビン | 未定 |
| | ○フレイCD サーク外伝 | マイクロキャビン | 未定 |
| | ○ブルーフォレスト物語(仮称) | ライトスタッフ | 未定 |
| | ○プリンセス・ミネルバ | リバーヒルソフト | 未定 |
| | ○スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争 | レイ・フォース | 未定 |

## メーカー連絡先一覧

新作ソフトカレンダーに登場したソフトのメーカーの連絡先電話番号の一覧だ。パソコン系とゲーム機系、それにアダルト系と多くのメーカーがしのぎを削っているのだ。来年には3DOも来るのだろうし、どんどんおもしろくなって来そうに見えるじゃないか！

| メーカー名 | 問い合わせ先 |
|---|---|
| アートディンク | 043-279-9392 |
| アール | ※欄外参考 |
| I. S. C. | 03-5608-8361 |
| アイ・ジー・エス | 03-3641-6931 |
| アイレム | 06-535-4885 |
| アスキー | 03-5351-8484 |
| アスク | 03-3267-6866 |
| アスミック | 03-3235-5992 |
| アトラス | 03-5261-9191 |
| アミューズ | 03-5466-8775 |
| アモルファス | 03-3874-9470 |
| アロー・マイクロテックス | 03-3398-6361 |
| イマジニア | 03-3343-8900 |
| インテック | 0764-32-1285 |
| エイブイテック | 03-3357-2481 |
| NECアベニュー | 044-853-5580 |
| NECホームエレクトロニクス | 03-3435-5111 |
| エム・エー・シー | 06-315-8255 |
| EAビクター | 03-5410-3100 |
| オラシオン | 03-3796-1788 |
| ガイナックス | 0422-22-1980 |
| 角川書店 | 03-3817-8469 |
| Karat | 03-5688-4654 |
| グラムス | 03-3279-0150 |
| グローディア | 03-3220-5226 |
| ケイネットワーク | 03-3422-5879 |
| ゲームアーツ | 03-3984-1136 |

| メーカー名 | 問い合わせ先 |
|---|---|
| 光栄 | 045-561-6861 |
| 工画堂スタジオ | 03-5373-0195 |
| ココナッツジャパン | 03-5276-7301 |
| コナミ | 0120-086-573 |
| コンパイル | 082-263-6165 |
| サイロント・アンド・アート | 03-3498-7273 |
| サミー工業 | 03-5950-3760 |
| 三栄書房 | 03-3364-3812 |
| CSK総合研究所 | 0423-75-1264 |
| シナジー幾何学 | 03-3971-2891 |
| シムス | 03-5389-6921 |
| シャイ企画 | 03-3477-2631 |
| ジャニス | 03-3279-0150 |
| シュールド・ウェーブ | 03-3839-1013 |
| スタークラフト | ※欄外参照 |
| セガ | 0120-012235 |
| ソフィックス | 03-3400-9433 |
| タイトー | 03-3222-4808 |
| 太洋堂 | 075-212-3667 |
| テイジイエル販売 | 06-944-0848 |
| データウエスト | 06-968-1236 |
| 電波新聞社 | 03-3445-6111 |
| 東芝EMI | 03-5461-1815 |
| 東宝 | 03-3591-4557 |
| 徳間書店インターメディア | 03-3435-0834 |
| ナグザット | 03-5395-2080 |
| 日本コンピュータシステム | 03-3486-6314 |

| メーカー名 | 問い合わせ先 |
|---|---|
| 日本テレネット | 03-5394-6601 |
| 日本ファルコム | 0425-27-6501 |
| 日本物産 | 0425-27-6501 |
| ヴァージンゲーム | 06-353-5353 |
| パイオニアLDC | 03-5434-3201 |
| パック・イン・ビデオ | 03-5565-8732 |
| ハドソン | 03-3260-4622 |
| バンダイビジュアル | 03-5828-3028 |
| バンプレスト | 03-3847-6320 |
| ビクターエンタテインメント | 03-3423-9268 |
| ビング | 03-3492-1079 |
| ファミリーソフト | 03-3924-5435 |
| 富士通 | 03-3646-0816 |
| ポニーキャニオン | 03-3221-3161 |
| マイクロキャビン | 0593-51-6482 |
| マイクロネット | 011-561-1370 |
| マイクロプローズジャパン | 0423-33-7785 |
| ヤノ電器 | 078-974-2931 |
| ライトスタッフ | 03-3772-5131 |
| リバーヒルソフト | 092-771-0328 |
| レイ・フォース | 03-5401-1915 |

※アールは電話での問い合わせは受け付けていません。郵便で、〒132 東京都江戸川区平井3-24-24 カゲヤマハイツ201まで。
※スタークラフトは電話での問い合わせは受け付けていません。郵便で、〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359まで。

# 掲載ソフト20本プレゼント!!
# 読者アンケート

アンケートに答えていただいた方のなかから、プレゼントリストのソフトを各5名の方に抽選でプレゼントします。応募は必ず右のとじこみハガキで、ハガキの表に希望するプレゼントの番号をご記入のうえ、41円切手をはってポストまで。締め切りは'94年1月23日(消印有効)。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

## アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかった記事を〈表1〉から3つまで選び、おもしろかった順に番号で答えてください。
❷今号の記事のなかでつまらなかった記事を〈表1〉から3つまで選び、つまらなかった順に番号で答えてください。
❸あなたの持っている機種を〈表2〉から選び、番号で答えてください。
❹また、今後購入しようと思っている機種を〈表2〉から選び、番号で答えてください。
❺あなたが普段よく読む雑誌は何ですか。〈表3〉のなかから3つまで選び、番号で答えてください。
❻本誌の内容に対して値段をどう思いますか。
01. 高すぎる　02. ちょうどいい
03. 安い

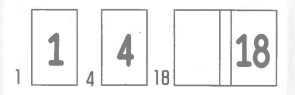
## ハガキ記入時の注意点

アンケートハガキ裏の項目はコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。
●ハガキのマス内には、すべて1、2、3……の算用数字を記入してください。
●1つのマスには数字を1字のみ書いてください。2桁の数字は2つのマスを使って書いてください。
●数字はマスからはみ出さないよう注意して書いてください。
●数字の1と4の書き方に注意してしてください(記入例参照)。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペン、黒のボールペン、またはサインペンを使用してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

記入例

×悪い例




○良い例

## プレゼントリスト


1. ワールドエンジン ファンタジオン…P.10
2. GADGET ……P.14
3. ナイトトラップ ……P.20
4. REBEL ASSAULT ……P.40


| No. | 〈表1〉今号の記事 |
|---|---|
| 01 | 〈TOPIC SOFT//〉 |
| | ワールドエンジン　ファンタジオン |
| 02 | GADGET |
| 03 | ナイトトラップ |
| 04 | CRASH'N BURN |
| 05 | 高校教師 |
| 06 | THE 7TH GUEST |
| 07 | 夢見館の物語 |
| 08 | REBEL ASSAULT |
| 09 | PATLABOR DIGITAL LIBRARY |
| 10 | ぼのいぢり |
| 11 | GOAL RUSH // |
| 12 | エンジェルメイト |
| 13 | マルチメディア　エンタテインメントの現状 |
| 14 | HARDWARE GUIDE |
| 15 | 1993マルチメディアグランプリ　結果発表 |
| 16 | Shop Guide |
| 17 | 〈マルチメディア　エンタテインメント　インタビュー〉 |
| | PCエンジン用RPG『天外魔境』シリーズ監修 広井王子 |
| 18 | 映像プロデューサー　石原恒和 |
| 19 | GTV編集長　渡辺浩弐 |
| 20 | 新作ソフト発売予定カレンダー/ソフトハウス問い合わせ先リスト |
| 21 | 読者アンケート |
| 22 | SOFT REVIEWS |

| No. | 〈表2〉機種名 |
|---|---|
| 01 | PC-9801シリーズ(エプソン互換機を含む) |
| 02 | FM TOWNSシリーズ(FM TOWS MARTYを含む) |
| 03 | X68000シリーズ |
| 04 | MSX/2/2+/turbo R |
| 05 | IBM-PC/AT互換機(DOS/V対応機種を含む) |
| 06 | マッキントッシュシリーズ |
| 07 | AMIGA |
| 08 | ファミコン、ツインファミコン |
| 09 | スーパーファミコン |
| 10 | PC Engine |
| 11 | PC Engine CD-ROM² |
| 12 | PC Engine DUO/DUO-R |
| 13 | メガドライブ、メガドライブ2 |
| 14 | MEGA-CD、MEGA-CD2、WONDERMEGA |
| 15 | ゲームボーイ |
| 16 | ゲームギア |
| 17 | NEO・GEO |
| 18 | 持っていない |
| 19 | 購入する予定はない |

| No. | 〈表3〉雑誌名 |
|---|---|
| 01 | EYE-COM |
| 02 | ASAhiパソコン |
| 03 | ASCII |
| 04 | インターフェイス |
| 05 | Windows Magazine |
| 06 | MSX・FAN |
| 07 | 月刊PC |
| 08 | コンプティーク |
| 09 | THE WINDOWS |
| 10 | ざべ |
| 11 | SUPER ASCII |
| 12 | テクノポリス |
| 13 | 電撃王 |
| 14 | DOS/V magazine |
| 15 | 日経バイト |
| 16 | 日経パソコン |
| 17 | BYTE |
| 18 | PC WAVE |
| 19 | POWER USER |
| 20 | PC COMPUTING |
| 21 | PC MAGAZINE |
| 22 | ポプコム |
| 23 | マイコンBASICマガジン |
| 24 | MAC POWER |
| 25 | MAC LIFE |
| 26 | ログイン |
| 27 | ファミリーコンピュータMagazine |
| 28 | ファミコン通信 |
| 29 | スーパーファミコンマガジン |
| 30 | PCエンジンFAN |
| 31 | メガドライブFAN |

郵便はがき

41円切手
を貼って
ください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア㈱

マルチメディア Entertainment VOL.1

読者アンケート係　行

★本誌を読んだご感想やご意見を書いてください。

希望するプレゼントの番号➡（　　）

# マルチメディア Entertainment VOL.1 アンケート回答欄

❶ 1位 □□ 2位 □□ 3位 □□

❷ 1位 □□ 2位 □□ 3位 □□

❸
□□, □□, □□, □□, □□
□□, □□, □□, □□, □□
□□, □□, □□, □□, □□

❹
□□, □□, □□, □□, □□
□□, □□, □□, □□, □□
□□, □□, □□, □□, □□

❺ □□, □□, □□ ❻ □□

| |
|---|
| 住所 〒 |
| 氏名 （フリガナ ） |
| 年齢 歳 ☎（ ） - |
| 職業 性別 男・女 |

ご協力ありがとうございました。

# SOFT REVIEWS
ソフトレビュー

## 売れてるソフト、売れそうな ソフト33本をのぞき見する

INDEX


ALeX−WORLD ……102
DUNE ……103
ジャーニーマン・プロジェクト〈日本語版〉 …104
HELL CAB ……104
IRON HELIX ……105
BELZERION ……105
THE LEGEND OF Kyrandia ……106
ERIC THE UNREADY …106
Victor Vector&Yondo : The Vampire's Coffin ……107
眠れぬ夜の小さなお話 ……107
THE NEW KID ON THE BLOCK …108
The Ugly Duckling …108
EUROPEAN RACERS …108
A HARD DAY'S NIGHT ……109
ゴジラ生物学序説[完全版]/ ウルトラマン研究序説 ……109
NAUTILUS Backpac Vol.1…110
CD-ASC Volume 1, Numéro8 …110
枕絵 Another Aspect of UKIYOE …111
COREL ARTSHOW 3……111
Yellows 2.0 ……111
Murmurs of Earth …112
GOLD ANATOMY …112
クリップまんがCD−ROM② まんが歳時記編 ……112
SECRE VOLUME⑥ かとう れいこ …113
女子高生写真集 Mint Angle…113
ORANGES ……114
ZAPPINK ……114
HOUSE of SLEEPING BEAUTIES ……115
BUTTMAN'S EUROPEAN VACATION ……115
ビジュアルゲーム2 −エクスタシーゲーム編− …116
Gal Jack ……116
MANTAN ……116

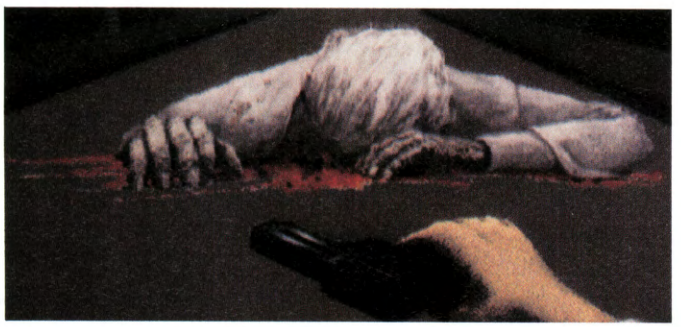
アレックスワールド

# ALeX-WORLD

対応機種：マッキントッシュ
発売元：バンダイビジュアル㈱　☎03-5828-3028
発売中
価格：18800円(税別)

## 近未来が舞台のインタラクティブムービー

このゲームは、プレイヤーが架空の空間に入って思いどおりに行動し、ストーリーを展開させていくインタラクティブ性を持たせたアドベンチャーだ。製作スタッフには、映画製作に携わったスタッフも起用されている。ストーリーだけでなく、演出や映像の構成などの視覚的な面にも力が入れられているのだ。



目の前で頭を撃たれて死んでいる男は何者だろうか。黒く光る銃が不気味だ

## 主人公は過去から飛ばされてきた男

ゲームのストーリーは、プレイヤーの行動によって変化していくマルチシナリオになっている。メインとなるシナリオがいくつかあり、それらをつなぐサブシナリオが無数に用意されているのだ。プレイヤーは、オフィスで残業を片づけている主人公となってゲームを進めていく。

約束を思い出した主人公はあわててオフィスを飛び出すが、タクシーがつかまらない。近道の裏路地を行こうと角を曲がったとき、光に包まれて意識を失ってしまう。気がついてみると、目の前に頭を撃ち抜かれた男が倒れていた。周囲には「POLICE」と書かれた制服を着た連中がいて、主人公を殺人犯として逮捕するという。だが、彼らの服装は主人公が知っている警官の制服ではなかった。そして、超高層ビルが夜空をさえぎるように林立している。まるで近未来を描いた映画のような光景が目の前に広がっていた。

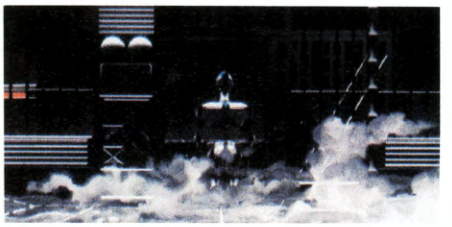
巨大な円盤状の飛行物体が降下してくる。こんな技術があるのはなぜ？

プロテクターのようなものを装着した警官が迫ってきた！

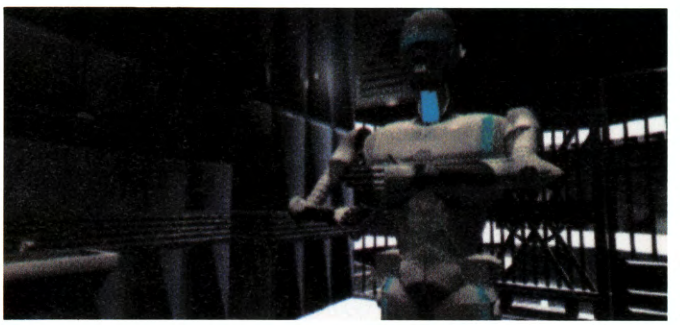
## ロボットのアレックスとともに脱走

警察に連行された主人公は、頭がおかしいと思われて留置場に放り込まれてしまった。呆然としていると、アレックスと名乗るロボットと出会う。

アレックスの話によると、ここは科学技術が発達したTOKIO TOWNと呼ばれる未来の街で、ロボットが人間の下僕として使われているという。アレックス自身も逮捕され、投獄されていたのだ。身に覚えのない罪から逃れるため、主人公とアレックスは留置場からの脱走を計画した。



蒸気の向こうにいるロボットは敵か味方か!?

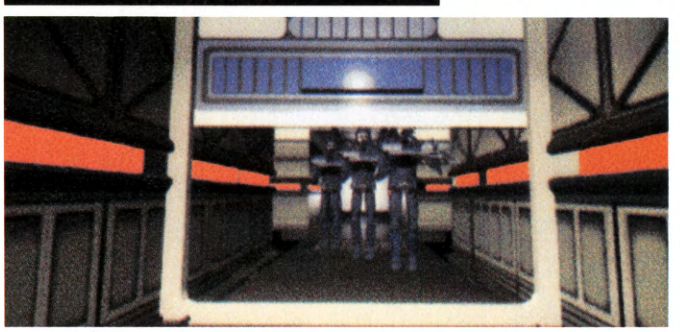


このロボットがアレックスだ。主人公の良きパートナーになれそう？

## 3DC.G.表示の画面が美しい

ゲーム画面はすべて3Dで描かれている。グラフィックは、三面図や立体モデルに起こされ、それを元に画面に表示しているのだ。グラフィックに必要な要素(座標や色など)を計算して表示しているため、どんなアングルでも、ズームイン、アウトが可能になっている。プレイヤーの行動に応じて、なめらかなアニメーションを見ることができるぞ。

ミサイルが発射される瞬間。アニメーションはじつになめらかだ



アレックスとともに脱走した主人公を追って、警官たちが迫ってくる

©Embodiment Films,As Entertainment Planning&PIA

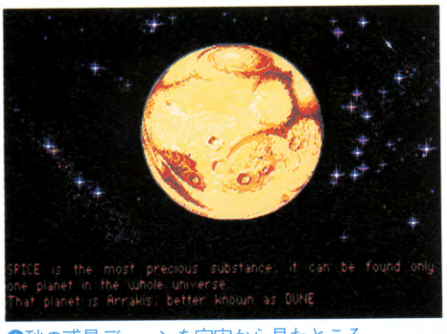
デューン

# DUNE

対応機種：IBM PC/ATとその互換機
発売元：VIRGIN GAMES
発売中
価格：$100

## 映画にもなった同名小説をゲーム化

デビッド・リンチにより映画化された、フランク・ハーバートの小説「DUNE」がアドベンチャーゲームになった。ゲームの舞台は、砂に覆われ、嵐が吹き荒れるデューンという惑星だ。デューンには“スパイス”という超能力の発生を促す物質があり、その採掘独占をねらって抗争が繰り広げられている。プレイヤーは主人公のポールとなってゲームを進めていくのだ。



砂の惑星デューンを宇宙から見たところ

## “スパイス”をめぐって宿敵と争う

デューンでは、ハルコンネン家とアトレイデ家の2つの勢力が“スパイス”産業をめぐって争っていた。ポールはアトレイデ家の御曹司で、ゲームは彼がデューンに到着したところから始まる。

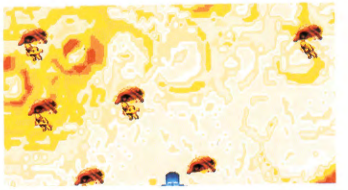
ポールの目的は、ヘリコプターのような乗り物で各地を回り、作業員を説得して支配力を強めていくこと。最終的には、宿敵・ハルコンネン一族を滅ぼして“スパイス”をすべて手に入れるのだ。また、カリスマというパラメータが設定されており、これはポールの行動によって増減する。この数値が高くなると、遠くまでテレパシー(命令)が届くようになるのだ。遠隔地への指示も、楽に出すことができるぞ。

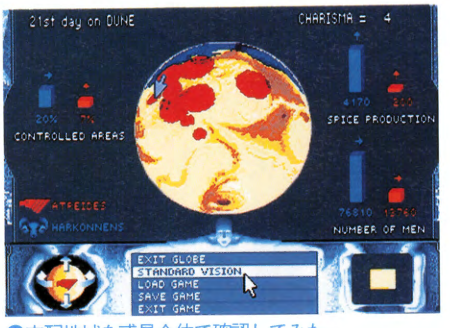
建物の外では基本的に乗り物で移動する

キャラクタとの会話。音声だけでなく文字を表示することもできる

## 作業員を押さえて支配地域を広げろ

アトレイデ家のパレス(宮殿)の回りには、どちらの勢力のためにも働いていないフリーの作業員がいる。傘下に入れるには、彼らの作業場を訪れて仕事を引き受けてもらうのだ。そこで聞いた情報を元に、新たなフリーの作業員を見つけていく。しかし、中にはポールのことを未熟者と考え、仕事を引き受けてくれない作業員もいる。どうすればいいかは、会話の中などにヒントが隠されているぞ。


各地に散らばる作業員たち

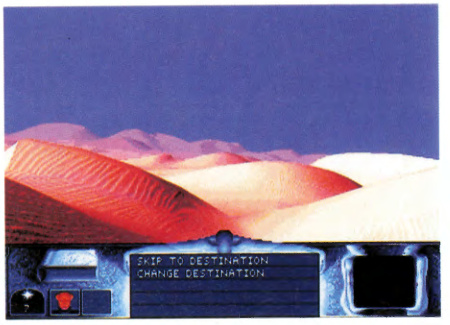


支配地域を惑星全体で確認してみた

また、このゲームはリアルタイムで進行するため、状況が刻々と変化していく。“スパイス”の占有率と、どの地域が“スパイス”を多量に含有しているかを見極めることも重要なのだ。

## “Book”を読んで要点を押さえよう

画面左下にある本をクリックすると、項目ごとにまとめられた重要な情報を見ることができる。このデータはゲームが進むにつれて蓄積されていき、ゲームのヒントにもなるぞ。一部では実写取り込みのアニメーションを見ることもできるのだ。



砂漠には、巨大な怪物も住んでいるらしい

連続写真が表示されている項目では、アニメーションを見られる。意外なヒントがあるかも!?

©Virgin Games.Inc. /Dino Laurentiis Corporation.

## ジャーニーマン・プロジェクト〈日本語版〉

対応機種：マッキントッシュ
発売元：バンダイビジュアル㈱　☎03-5828-3028
発売中
価格：14800円(税込)

### タイムマシンで地球の危機を救え

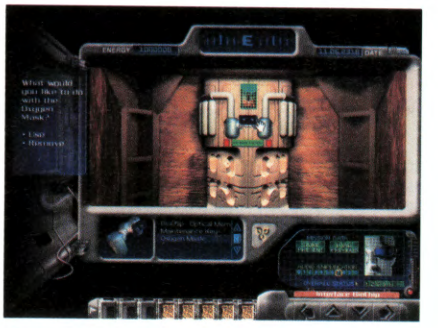
タイムトラベルが可能になった西暦2318年。テクノロジーに支配された、未来の地球を舞台にしたアドベンチャーゲームだ。プレイヤーは、タイムトラベルによる時間操作などの犯罪を防いで歴史を保全するTSA(時間防衛隊)の一員となり、本部から与えられた任務を遂行していく。

出頭を命じられたエージェントナンバー5(プレイヤー)が本部に到着したとき、センサーが過去の歴史の歪みを検出した。緊急命令を受けたプレイヤーは、原因を突き止めるためにタイムワープを開始する。そして、出来事を記録したディスクを持ち帰り、歪みを修正するための手段を探さなければならない。歪みを取り除くことができなければ、歴史が変わってしまうのだ。

各時代では、凶悪な戦闘用ロボットやマッドサイエンティストなど、プレイヤーの行動を妨げる敵が待ちかまえている。それら問題解決の方法は1つだけではない。入手したアイテムと、さまざまな機能を持つバイオテックインターフェースの使い方により、何通りもの手段がある。プレイヤーの行動(どの時代に先に行くかなど)によって展開が変化する、マルチシナリオの要素もあるのだ。

リアルなゲーム画面には、400Mバイト以上のグラフィックデータが使われており、1600カット以上の静止画と数百のアニメーションを見ることができる。また、30分以上のクイックタイムムービーもあるぞ。

オープニングからの1カット。空中都市だ


これがメイン画面。すっきりまとまっている

実写取り込みの画像が動いて、しゃべる

ヘル　キャブ

## HELL CAB

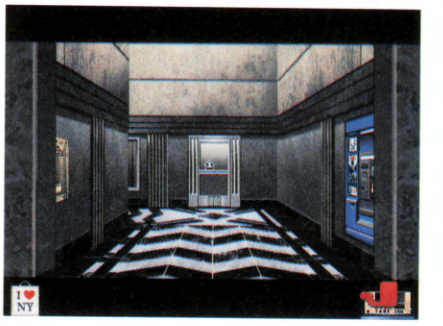
対応機種：マッキントッシュ/MPC
発売元：㈱ワーナーミュージック・ジャパン　☎03-3475-2007
発売中
価格：19000円(税別)

### タクシーが巻き起こす珍事件

アメリカはニューヨークにやってきた主人公。空港を出ようとしたところで、タクシードライバーのラウルが迎えにきた。時折、目を赤く光らせるラウルを怪しみながらもタクシーに乗る。世にも恐ろしい珍事件(!?)は、こうして始まったのだ。

ジョークがたっぷりつまったアドベンチャーゲームだ。いろいろな場所を歩き回っているうちに、恐竜がうろつくジャングルだの銃弾飛び交う戦場だのに飛ばされてしまう。古代ローマで皇帝と謁見するようなこともあり、プレイヤーの返事によって皇帝の機嫌がコロコロ変わるのだ。そんな奇怪な世界から脱出するには、試練を乗り越えなければならない。たとえば、拷問マシンから抜け出したり、弾丸を避けたりといった具合。頭を使わなければ、もとの世界には戻れないぞ。

主人公を迎えにきた、タクシードライバー。いかにも人が良さそうだが？



カーソルが矢印型の方向へ移動できる

怪しげなアンケート。どんな意味があるのか

©Presto Studios, Inc. ・Pepe Moreno.Published by Warner Interactive Group.

アイアンヘリックス

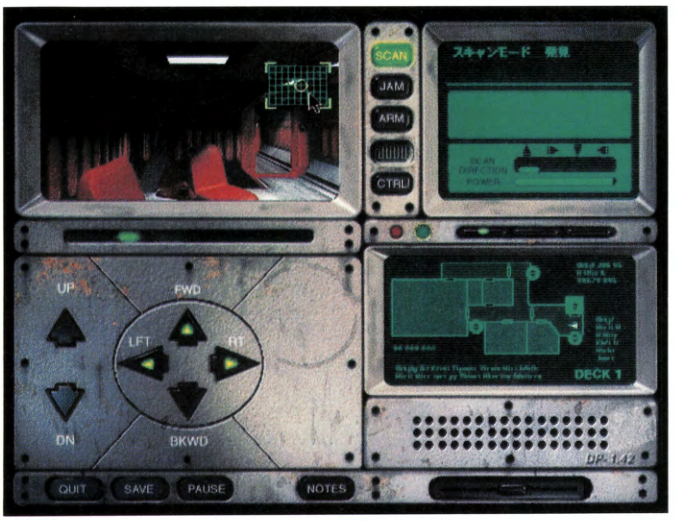
# IRON HELIX

対応機種：マッキントッシュ
発売元：HATNET ☎0582-55-0018
発売中
価格：14800円(税別)

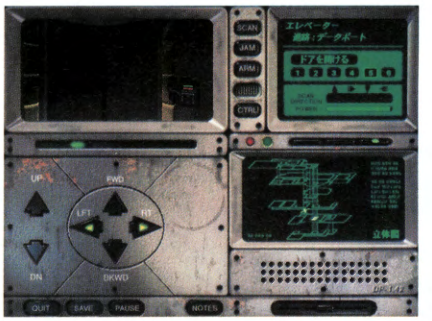
## 暴走した宇宙戦艦を停止させろ

異星人との戦争に備えて細菌兵器を搭載し、極秘で訓練していた宇宙戦艦が暴走を始めた。緊急信号を受けた宇宙船・インディアナ号は、戦艦を停止、あるいは破壊しなければならない——というオープニングで始まるアドベンチャーゲーム。プレイヤーはインディアナ号の船長となり、作業用ロボットを操って戦艦を停止させるのだ。

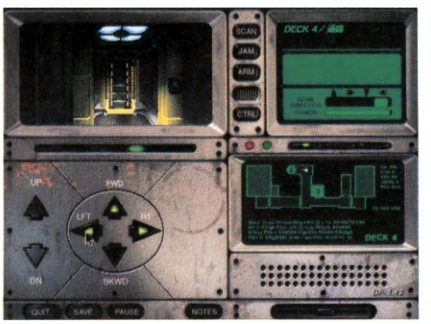
戦艦を停止させる方法を知るには、コンピュータなどから情報を引き出さねばならない。それには戦艦の乗組員である証拠(DNA)を見つける必要があるのだ。戦艦内には護衛ロボットがいるので、(プレイヤーのロボットは攻撃能力がない)うまく移動しなければならない。プレイヤーのロボットが3機破壊されるか、ゲーム時間が90分を超えるとゲームオーバーになってしまうぞ。




わずかに残っていたDNAを発見した！　手がかりになればいいが!?




エレベーターは高速移動の手段だ




マップをよく見て、敵がいないのを確かめよう

ベルゼリオン

# BELZERION

対応機種：マッキントッシュ
発売元：ヒューマン㈱ ☎0422-70-7000
発売中
価格：12800円(税別)

## 地下都市で発生する事件に挑め

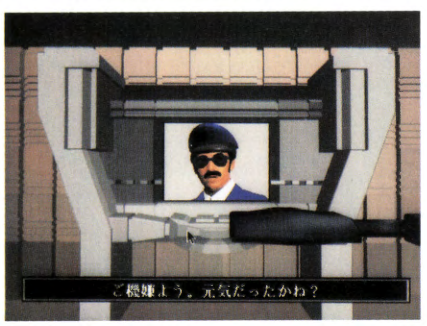
連続TV番組のようなイメージで、1話完結型のショートシナリオを8本収録したアドベンチャーゲーム。プレイヤーは、強力な武器を搭載したプロテクトスーツを持つハンターとなる。都市にはびこる犯罪者を、極秘裏に始末するのがハンターの仕事だ。

ゲームの舞台となるのは、シャングリラと呼ばれる最先端文明を持つ地下都市。ここには、高性能なAI(人工知能)やサイボーグ技術といった科学の粋が集まっている。一方、凶悪な犯罪も後を絶つことがない。

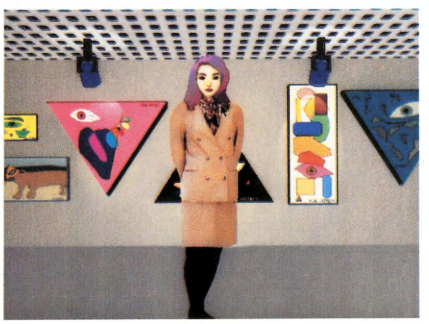
あるとき、主人公のもとに、司令官のケン・バーナードから通信が入った。核燃料工場で作業用ロボットが暴走しているというのだ。工場に急行した主人公は難なくロボットをしとめたが、暴走の原因は不明だった。

次いで発生した連続爆破事件の現場で、主人公は一枚のチケットを手に入れる。それは画廊のギャラリーXの招待状だった。ギャラリーXの女主人は、訪れた主人公を手厚くもてなし、アパートへと誘う。そして主人公は、アパートのコンピュータに不思議なデータがあることを知る。それは、外部にもれるはずのない、連続爆破事件の映像だったのだ……。

ゲーム中の操作はすべてマウスで行い、行きたい場所や使いたいアイテムをクリックすればよい。犯罪者との戦闘も、ターゲットに照準を合わせてクリックするだけというシンプルなシステムになっているのだ。




司令官のケン・バーナードから通信が入る



画廊・ギャラリーXの女主人

とある店に入った。何が待ち受けるのだろう

©Drew Pictures,Inc. ・HUMAN

ザ レジェンド オブ キランディア

# TEH LEGEND OF Kyrandia

対応機種：IBM PC/ATとその互換機
発売元：VIRGIN GAMES
発売中
価格：9800円(税別：東京メディアトランスファ調べ)

## 魔法使い・マルコムをやっつけろ！

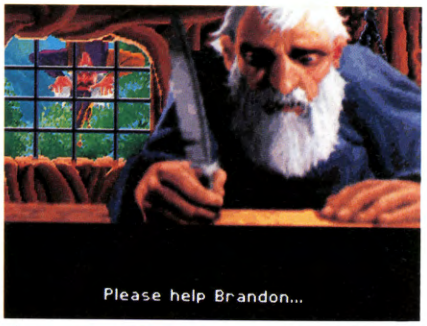
このゲームは自由度の高いアドベンチャーだ。主人公のブランドンをマウスで操作し、画面内を動きまわってアイテムを拾ったり、会話をしてゲームを進めていく。プレイヤーはブランドンとなり、魔法使い・マルコムによって石にされてしまった祖父を救うのだ。

マルコムを倒すための魔法のアミュレットが必要で、それを見つけだすところからゲームが始まる。

ゲームの特徴は、滑らかなアニメーションと凝った演出。毒蛇にかまれ、体が変色して息絶える様子や、目の前で魔法を使われて驚くときなどのリアクションは、とても細かく描かれているぞ。

また、ゲーム中の会話は文字で表示することもできる。英語のヒアリングは苦手だ！という人でも、安心してゲームを楽しめるのだ。

◆中央の台座(?)の近くにあるバラを取ることもできるぞ




◆マルコムの悪事を知り、ブランドンに助けを求めるカラック。このあと彼は石にされてしまう

◆魔法使いのもとを訪れたブランドン。協力してほしいなら、ある物を持ってこいという

◆右側にいるのが、魔法使いのマルコム。準備が整っていないと、すぐにやられてしまう

エリック ジ アンレディ

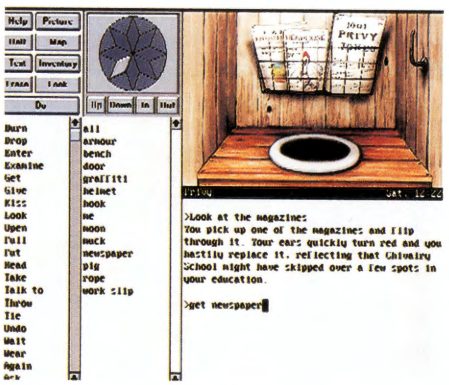
# ERIC THE UNREADY

対応機種：IBM PC/ATとその互換機
発売元：LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY
発売中
価格：9000円(税別：東京メディアトランスファ調べ)

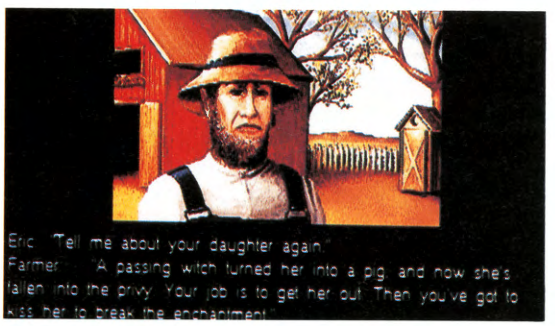
## コマンド入力の本格アドベンチャー

本格的なテキスト式アドベンチャーゲームだが、お堅いイメージとは裏腹に笑いを満載している。ゲームの舞台となるのは中世ヨーロッパ風の世界。ドラゴンや魔法使い、どこかにさらわれた王女さまなどが登場する、ファンタジーワールドにおける冒険談だ。プレイヤーは主人公のエリックとなって、クエストをこなしていく。

製作は『GATEWAY』でも知られるLegendで、ゲームシステムは『GATEWAY』とほとんど同じ。ウィンドウ内に表示される動詞を選択し、画面右上にグラフィックから目的物を選択するだけだ。移動は、左上にある方位磁針のようなアイコンをクリックするだけでOK。テキストアドベンチャーとしては、かなり親切なシステムだ。もちろん、キーボードから入力することも可能だが、ある程度の英語力が必要になってくるぞ。

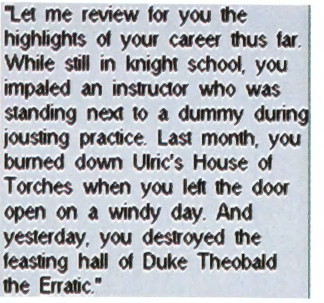



◆ゲームのメイン画面。英語がいっぱいだが、システムが視切設計なのでそれほど苦にはならない




◆グラフィックなどもかなり渋目な感じがするが、じつはギャグ満載の笑えるゲームなのだ

◆彼が主人公のミスター・エリック。渋い顔をしているが、じつは3枚目


"Let me review for you the highlights of your career thus far. While still in knight school, you impaled an instructor who was standing next to a dummy during jousting practice. Last month, you burned down Ulric's House of Torches when you left the door open on a windy day. And yesterday, you destroyed the feasting hall of Duke Theobald the Erratic."

◆ゲーム開始時に、エリックあてに手紙が送られてくる

©Westwood Studios,Inc. ・Legend Entertainment Company.

ビクター ベクター アンド ヨンド ザ バン パイアズ コフィン

# Victor Vector & Yondo The Vampires Coffin

対応機種：MPC/マッキントッシュ
発売元：SANCTUARY WOODS
発売中
価格：9000円(税別：東京メディアトランスファ調べ)

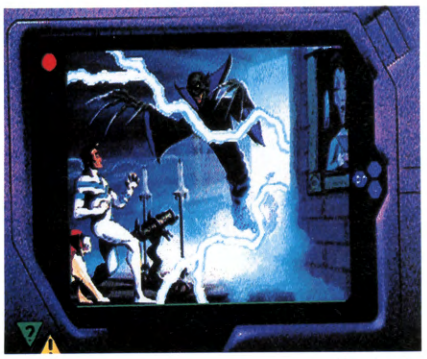
## 犬の相棒とドラキュラの謎を解け

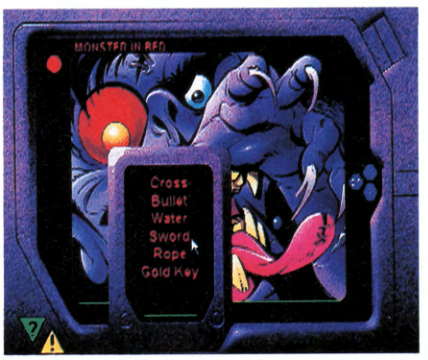
海外のゲームらしく、ギャグやジョークがたっぷり入ったアドベンチャーゲームだ。プレイヤーは主人公のヴィクターとなって、相棒のヨンド(人間の言葉を話す犬)とともにゲームを進めていく。

ゲームの操作はマウス1つで行うことができ、画面に表示される矢印ボタンで移動(表示されない方向へは移動できない)する。高いところから落ちたり、モンスターに攻撃されるとダメージを受け、BPという数値がゼロになるとゲームオーバーになってしまうのだ。

ドラキュラ退治の使命を帯びて、ヨンドとともに村を訪れたヴィクター。村の通りには、警官、神父、帽子をかぶった女性がいた。とりあえず警官に話しかけたヴィクターは、有無を言わさずに逮捕され、留置場に放り込まれてしまった。はたして警察署から脱出し、ドラキュラを倒すことができるか!?

矢印ボタンの方向へ移動できる


壁にかけられた絵からモンスターが抜け出してきた！ ヴィクター＆ヨンド危うし！



ゲーム中に拾ったアイテムを使うこともできる。こんなヤツは剣で叩き切ってしまえ！

頭を打ってピヨピヨ状態のヴィクター。ヨンド(セントバーナードかな？)があきれている

ねむれぬよるのちいさなおはなし

# 眠れぬ夜の小さなお話

対応機種：マッキントッシュ
発売元：(株)アミューズ☎03-5466-8775
発売日：12月5日
価格：9800円(税別)

## 原由子原作のメルヘンソフト

サザンオールスターズの原由子が、原作、絵、音楽を担当した『眠れぬ夜の小さなお話』。画面内をクリックし、ギミックやムービーを楽しむソフトだ。すでにPCエンジンなどで発売されているが、このたびマッキントッシュに登場。グラフィックは16色から256色に変更され、ギミックは3倍以上に増えている。原画もマッキントッシュ用に新たに描かれているぞ。プレイヤーはネコクンになって、猫の顔の形をした島を歩き回るのだ。

島には山や森、港、街などがあり、ネコクンに劣らぬかわいいキャラクタが大勢登場する。画面の好きな箇所をクリックすると、アニメーションやいろいろなお話を見ることができるぞ。フルカラーにも対応したムービーは、すでに発売されているビデオ(3巻組)から収録されているのだ。

ここがゲームの舞台となるネコ型の島だ。どんなことが起こるのかな？

キッチンの戸棚をクリックするとネズミが出現

こういったムービーを見ることもできるぞ

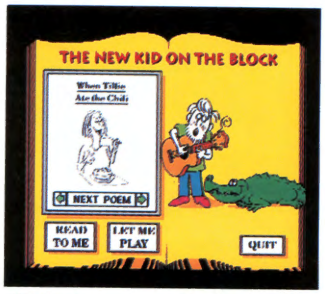
©Sanctuary Woods Multimedia Corporation. ・原由子/アミューズ/アミューズビデオ/ファンプロジェクト

ザ ニュー キッド オン ジ ブロック

# THE NEW KID ON THE BLOCK

対応機種：MPC/マッキントッシュ
発売元：Broderbund
発売中
価格：9800円(税別：東京メディアトランスファ調べ)

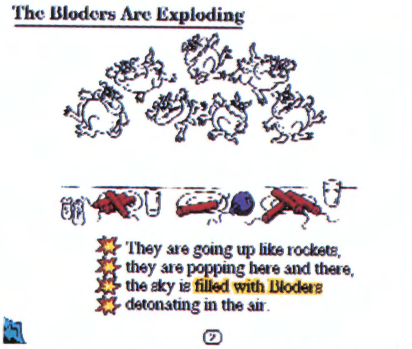
## 英語学習に最適の教育ソフト



これはメニュー画面。しばらく放置しておくとオジサンが歌い出す

教育用ソフト『Living Books』シリーズの4作目。18本の詩を使って、英語を身につけていこうというものだ。見たい詩を選択すると、音声とともに読まれている単語の色が変わっていく。ヒアリングが終わると単語をクリックすることができ、その意味がイラストで表示される(waterならバケツの水が降ってくるなど)。

ソフトの対象年齢は6歳〜12歳となっているが、ウィットに富んだ詩は大人が読んでもおもしろい。イラストは雑誌「The New Yorker」で活躍中のイラストレーターが手がけているのだ。また、CD-ROMとは別に、小冊子が付属しており、それには収録されているすべての詩が載っている。CD-ROMを使って勉強すれば、小冊子の詩が読めるようになる。



何度も繰り返して詩を読んでいけば、しっかりと英語の力が身に着くぞ

ジ アグリー ダックリング

# The Ugly Duckling

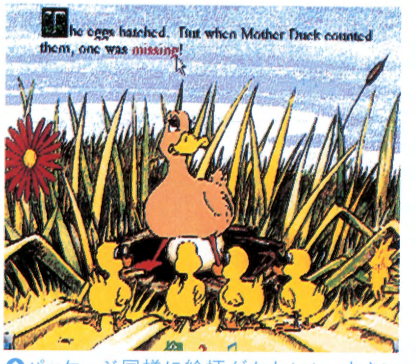
対応機種：IBM PC/ATとその互換機(Windows3.1)/マッキントッシュ
発売元：MORGAN INTERACTIVE
発売中
価格：9800円(税別：東京メディアトランスファ調べ)

## 童話で英語に触れてみよう

誰でも子供のころに一度は聞いた「醜いアヒルの子」。ほかの仲間たちと体の色が違っているため、自分を醜いと思っていたアヒルが、じつは白鳥だったという童話。このソフトは「醜いアヒルの子」のデジタルブックだ。

発音された単語に応じて、画面の文字の色が変化していくので、単語の意味もだいたいつかむことができる。話自体が有名なので、それほど英語に強くなくても流れを把握することができるぞ。また、マウスで画面をクリックすると、場所によってリアクションが返ってくるという、インタラクティブな要素もあるのだ。

パッケージもかわいく、CD-ROMと「醜いアヒル子」のヌイグルミがセットになっているので、子供のみならず女の子へのプレゼントにも最適!?



パッケージ同様に絵柄がかわいい。小さい子の英語教育用ソフトにも向いているかも

ヨーロピアン レーサーズ

# EUROPEAN RACERS

対応機種：IBM PC/ATとその互換機
発売元：Revell
発売中
価格：10300円(税別：東京メディアトランスファ調べ)

## ゲーム+キットで2倍遊べる

このソフトには3Dレースゲームとプラモデルキット、そしてプラモデルの組み立て方の説明が入っている。説明は実写取り込みで、パーツの切り放しからサンドペーパーのかけ方、塗装まで一とおりあるほか、ニッパーやマスキングテープなどツール類の紹介もあるのだ。また、実際の車の分解図や、エンジンなどを見ることもできる。

レースゲームに登場する車は4種類(ポルシェ911やランボルギーニ・カウンタックなどのスポーツカー)あり、4つあるコースから1つを選択してタイムアタックをする。操作は、マウスのボタンがアクセルで、マウスを左右に動かすとハンドルが切れるという簡単なものだ。コースを外れると車体にダメージを受けてしまい、一定以上になると車が壊れてしまうぞ。

プラモデルの作り方。パーツを1つずつ説明してくれるので、組立マニュアルはいらない？

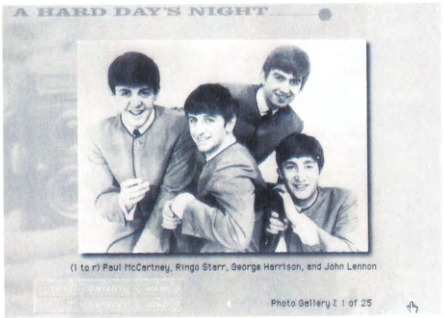
©Jack Prelutsky. /James Stevenson. /Broderbund Software Inc. ・Mogan Interactive,Inc. /Shannon Gillian. ・Revell－Monogram, Inc.

ア ハード デイズ ナイト

# A HARD DAY'S NIGHT

対応機種：マッキントッシュ
発売元：ボイジャー・ジャパン　☎03-5467-4646
発売中
価格：6500円(税別)

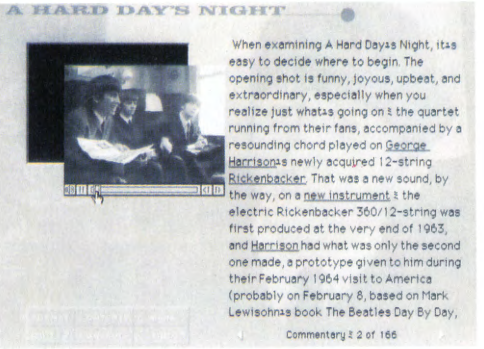
## ビートルズの映像を収録したデータ集




ビートルズの写真も何点か収録されている

近代音楽界で、すでに伝説となっているビートルズ。その彼らが主演したロックンロール映画「A HARD DAY'S NIGHT」にまつわる、さまざまな資料を文章と映像でまとめたのがこのソフトだ。

内容は、クイックタイムを使ったムービー、シナリオやキャスト、インタビュー、写真、ヒット曲(「All My Loving」ほか計3曲)など。文章中に出てくる重要な名前や単語にはアンダーラインが引かれるようにもなっており、データ集としての価値もあるのだ。




ムービーは90分収録。映画を見たことのある人は、どの場面か想像してみるといいかも？

ゴジラせいぶつがくじょせつかんぜんばん/ウルトラマンけんきゅうじょせつ

# ゴジラ生物学序説［完全版］/ウルトラマン研究序説

対応機種：マッキントッシュ
発売元：イマジニア(株)　☎03-5828-3028
発売中
価格：ゴジラは、3500円(フロッピー版：税別)/ウルトラマンは、6500円(税別)

## ゴジラを科学分析するとこうなる

今年、映画となって復活した怪獣・ゴジラ。これは、怪獣・ゴジラを科学的に分析し、アニメーションなども使ってまじめに考証したソフトだ。

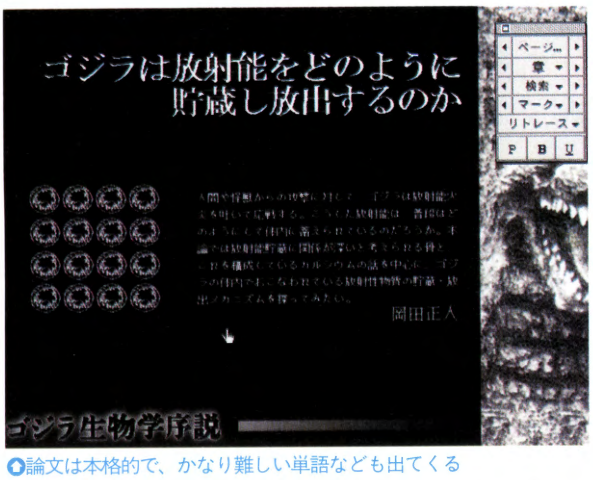
内容は、①ゴジラ復活プロジェクト、②ゴジラの遺伝子の解析、③ゴジラは虫歯になるのか、の3つの仮想実験等を通して学者がレポートをまとめたもの。370ページを超えるレポートには、ゴジラは恐竜なのかという素朴な疑問から、ダーウィンの進化論に当てはまるかという本格的なものまでが、細かく書かれている。単語の検索や、自由に書き込めるノートブックなどの機能も充実しているぞ。

なんと370ページ以上もある

生物学的にゴジラは恐竜なのか？

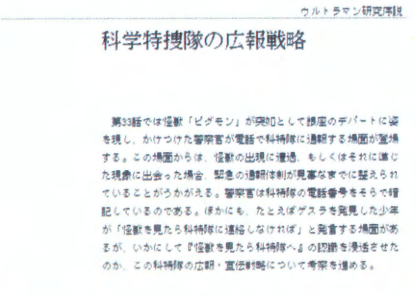
ゴジラ上陸の足跡。映画で使われた映像も収録されており、ファンは思わずニヤリとする？

姉妹品として『ウルトラマン研究序説』もある。ウルトラマンに倒された怪獣の処理はどうするのか、怪獣に家を壊されたらどこに賠償を請求すればいいのか。そういった、ウルトラマンに対する疑問や科学特捜隊の組織・技術戦略を検証したものだ。




論文は本格的で、かなり難しい単語なども出てくる

ゴジラの手のアップ。あんな手でぶたれたらすごく痛そう




こちらは『ウルトラマン研究序説』の写真。『ゴジラ～』同様、やはり本格的だ

©Proscenium films, Inc. /Voyger Company・IMAGINEER CO.,LTD. /Newbase/宝島通信/ネスコ/文藝春秋/東宝/The Expanded Books－J engine and "The Library"©Voyager Publishing Inc. /Voyager Japan Inc. ・IMAGINEER CO.,LTD. /Newsbase/宝島通信/円谷プロ/原作：中経出版刊『ウルトラマン研究序説』/The Expanded Books－J engine and "The Library"©Voyager Publishing Inc. /Voyager Japan Inc.

ノーチラス　バックパック　ボリューム1

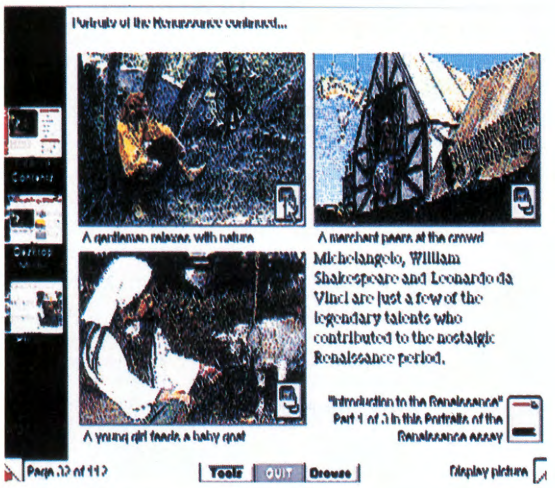
# NAUTILUS Backpac Vol.1

対応機種：MPC/マッキントッシュ
発売元：METATEC
発売中
価格：9800円(税別：TMT調べ)

## マルチメディアのCD-ROMマガジン

『NAUTILUS』はアメリカで毎月発行されている、CD-ROM関連のニュースやマルチメディアの情報が入っているCD-ROMマガジン。この『~Backpac』は半年分のバックナンバー(CD-ROM6枚)をまとめたものだ。

内容は、シェアウェアやフリーソフトウェア、グラフィックデータ、効果音などのサウンド、アプリケーションのデモなどが収録されている。これに合わせて、簡単なCD-ROMタイトルのデータベースもあり、毎月の新作が簡単に紹介されてるのだ。




○メニューから見たいソースをクリックするだけでよい

○実写取り込みのムービーもあるのだ

○いろいろなニュースが入っている

○アニメーションも見られる

シーディーアスク　ボリューム1　ナンバー8

# CD-ASC Volume 1, Num'ero 8

対応機種：IBM PC/ATとその互換機
発売元：P&A　☎0425-46-9141
発売中
価格：4800円(税別)　※定期購読は5枚19800円、10枚34800円

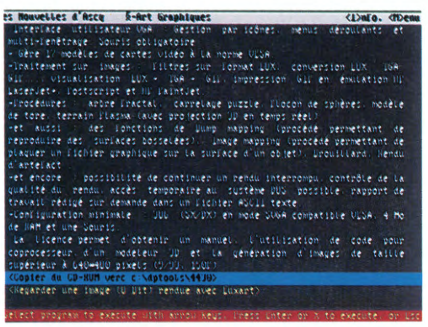
## 月刊のシェアウェアマガジン

このソフトは、月に一度リリースされているCD-ROMマガジンだ。フランス直輸入なので、ヨーロッパ産のプログラムがぎっしりとつまっているぞ。

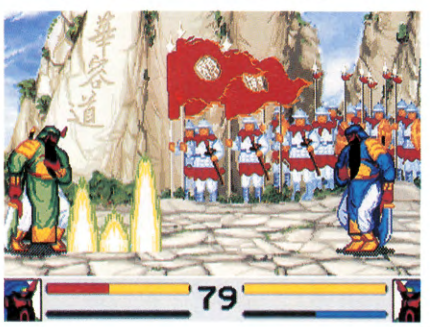
内容は、DOSやWindows3.1上でのプログラムやツール、教育・科学関連ソフト、アートグラフィック、ゲーム、音楽などとさまざまだ。また、それらの空きスペースを利用した"ROMの声"というコーナーは、ユーザーから送られてきたシェアウェアやフリーウェア、論文、写真、アニメーション、イラストなどが収録されている。

使い方は至って簡単で、メニューバーから好きな項目を選択し、解凍作業命令の部分を実行するだけでよい。また、付属マニュアルは、英語版だけでなく日本語版も同封されており、収録されたプログラムを簡単に紹介している。外国語は苦手だという人でも安心して購入できるぞ。

○メニュー画面はフランス語で書かれている



○実行命令の書かれた行にバーを合わせてリターンキーを押すだけ、というシンプルなシステム




○『ストII』のようなアクションゲーム。キャラクタは三国志の武将たちだ

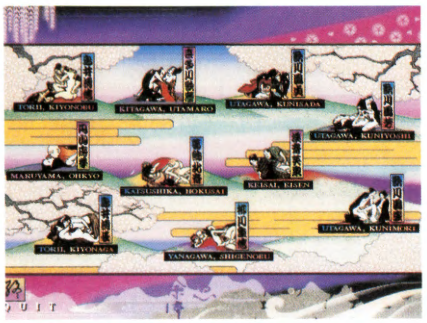
○収録されていたアートグラフィック。屋根(?)のようなところについた顔がワンポイント

まくらえ　アナザー　アスペクト　オブ　ウキヨエ

# 枕絵　Another Aspect of UKIYOE

対応機種：マッキントッシュ
発売元：(株)ファンプロジェクト　☎03-3668-1898
発売中
価格：12000円(税別)

## 江戸時代を代表する浮世絵集




♻メニューから見たい絵師を選択する

今からおよそ300年前、戦乱や飢餓、貧困がはびこっていた時代に生み出された浮世絵。男女の性の営みを描いた「枕絵」は、全浮世絵の半数を占めるとも言われながら、今でも目にする機会が少ない。このソフトは、北斎や歌麿など有名な絵師の枕絵を収録している。江戸時代の庶民の文化を知るための、資料的価値もあるのだ。

絵は、鳥居清伸5点、鳥居清長6点、喜多川歌麿9点、葛飾北斎7点、柳川重信9点、円山応挙8点、歌川国貞12点、渓斎英泉9点、歌川国芳8点、歌川国盛6点の合計79点が収録されている。

♻応挙の枕絵。芸術的な価値も高いが、中にはかなり激しい描写の作品もある

コレル　アートショウ　3

# COREL ARTSHOW3

対応機種：IBM PC/ATとその互換機
発売元：COREL
発売中
価格：9800円(税別：東京メディアトランスファ調べ)

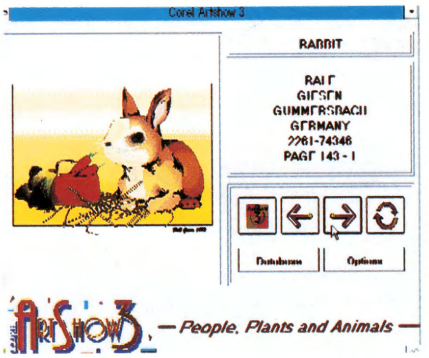
## デザイナーも重宝するアート集

♻同封の画集の表紙にも使われているCG.

定評のあるWindows用のグラフィックソフト『COREL DRAW』のクリップアート集だ。風景画のようなものから、工業用製図、シュールな人物画まで膨大なグラフィックが収録されており、それぞれデザイナーの名前と電話番号まで載っている。

データ集なのでグラフィックを見るのがメインになるが、クオリティはかなり高い。また、収録されているデータを印刷した画集(なんと200ページ近くもある！)もセットになっている。これは、カラフルなデザインとハイセンスな作りで、グラフィックデザイナーなども参考にできるほどの出来映えだ。

そのほか、『COREL DRAW』のデモバージョンも付属しているぞ。




♻チョコンと座ったウサギがかわいい。ドイツのデザイナーの作品だ

イエローズ　2.0

# Yellows2.0

対応機種：マッキントッシュ
発売元：(株)デジタローグ　☎03-3408-2494
発売中
価格：8800円(税込)

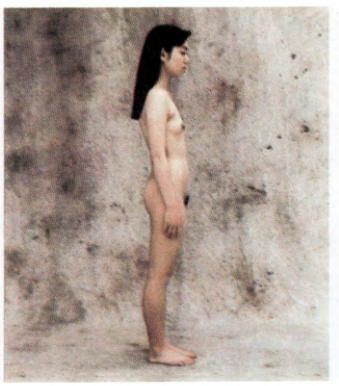
## 話題を呼んだ写真集の第2弾

♻今回は鮮やかなカラー写真だ

©Akira Gomi, DIGITALOGUE・Fan Project, Inc.

写真集として国産CD-ROMでトップの販売本数を誇る『Yellows』。元々は日本女性の裸を集めた写真集(本)だったが、さまざまな事情で発売されず、のちにCD-ROM写真集として復活したという、いわくつきのソフトだ(しかしアダルトソフトではない)。その第2弾が、スケールアップしていよいよ登場。

撮影はもちろん五味彬。モノクロだった前作と違い、今回はすべてカラー写真を収録。登場するモデルも、50人から100人へと2倍に増えているのだ。



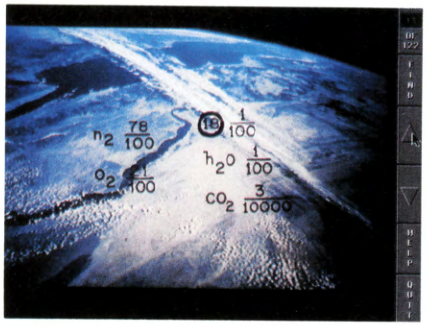
♻このような写真が100点以上収録されている

マーマズ オブ アース

# Murmurs of Earth

対応機種：IBM PC/ATとその互換機/マッキントッシュ
発売元：㈱ワーナーミュージック・ジャパン ☎03-3475-2007
発売中
価格：10000円(税別)

## 人工衛星ボイジャー搭載データが見られる



○ボイジャーには多くのデータが搭載されている

惑星探査衛星ボイジャー1号と2号が打ち上げられてから16年が過ぎた。そのボイジャーに「地球のささやき」というディスクが搭載されているのをご存知だろうか。ディスクには118点の映像(地球や数字、生物、文化など)と90分の音楽が収録されているのだ。

このソフトには、ボイジャーに搭載されているものとまったく同じ内容の、"地球から宇宙へのメッセージ"が収められている。300ページにもおよぶ小冊子「地球のささやき」もセットになっており、エッセイやボイジャーの最新情報も入っているぞ。

○植物のデータもある。こういうのを見ていると、ちょっと学者になったような気分!?

ゴールド アナトミー

# GOLD ANATOMY

対応機種：マッキントッシュ
発売元：㈱太洋堂 ☎075-212-3667
発売日：1994年春予定
価格：未定

## デッサンにも使える人体構造図集

人体の主要な骨をすべて3Dグラフィックで表示する、というなんとも不思議なソフトだ。

○人体を分解(!?)するとこうなる

医療現場や医学教育用に開発されたため、1700カット以上の骨のデータを持ち、360度どの角度からでも骨の構造をとらえられる。グラフィックは非常に正確で、関節部分の動きをアニメーションで再現することも可能。また、各部名称(日本語、英語、ラテン語の3つ)などのデータベースや、PICT画像でのファイル出力といった特殊な機能も持っているのだ。

今回は「外部肉体と骨」のみだが、「内臓と筋肉」「血管と神経」という続編の開発も考えられている。最終的には、精密な人体解剖図が完成する予定だ。

○手の部分だ。本当にこれだけの数の骨があるのか、自分の手を分解してみたくなる？

クリップまんがCD-ROM② まんがさいじんきへん

# クリップまんがCD-ROM② まんが歳時記編

対応機種：マッキントッシュ
発売元：ナツメ㈱ ☎03-3232-5251
発売日：11月30日
価格：9800円(税別)

## 季節に合ったマンガを300カット収録

○めでたい松竹梅。これ以外にもたくさんあるぞ

まんが家の伴俊男が描いたクリップまんが集で、歳時記にちなんだクリップまんがが300カット収録されている。年賀状や暑中見舞い、クリスマスカード、ちょっとした空きスペースを埋めるなど用途はたくさんあるぞ。

そのほかおまけとしてソフトの体験プレイ版が入っている。収録されているのは、キッドピックス1.2日本語版、キッドピックスコンパニオン1.2日本語版(ブロダーバンド)、Director3.0E(マクロメディア)、Illustlator3.1J、Photoshop Try-Out(アドビー)の5タイトルのデモ版だ。

○インタラクティブまんが。雲のようなものをクリックすると風が吹き出し、桜が散っていく

©Warner New Media. ・TAIYODO・ナツメ

セクレ　ボリューム6　かとう れいこ

# SECRE VOLUME ⑥ かとう れいこ

対応機種：マッキントッシュ/FM TOWNS
発売元：GRAMS INTERACTIVE LABO　☎03-3279-0150
発売中
価格：9800円(税別)

## ベストセラーの写真集を作ろう

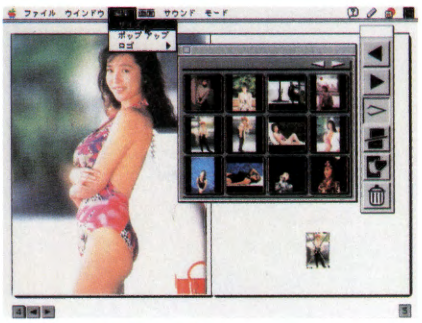
プロのカメラマンが撮影した写真を使って写真集を作っていく、というシミュレーションゲーム。シリーズ6作目のモデルは、テレビや歌などで活躍する、タレントのかとうれいこだ。

プレイヤーは、撮影された百数十点にもおよぶ写真の中から使用するものを選択し、表紙なども含めて20ページの写真集のレイアウトをする。今回から写真の複写、任意の大きさでの多角形や円の縁どり、塗りつぶしなどの機能が加わった。もちろん、色はRGB3色を使って自分の好みの色調に調合できる。さらに、モザイクやボカシ、モノトーン変換、回転、エアーブラシなどの本格的な機能を使って、本物と変わらない編集・デザイン作業が楽しめるようになっているのだ。

ゲームレベル(難易度)は、ビギナーとプロフェッショナルの2つが用意されている。初心者から本職のデザイナーまで(?)腕を振るうことができるぞ。また、初めてプレイする人のために、サンプルの写真集が入っている。それを参考にして、全体のレイアウトや仕上がりのイメージをつかむこともできるのだ。

そして、写真集が発売されると、かとうれいこからメッセージが届く。その内容は、写真集の売れ行きによって変化するのだ。ベストセラーを目指してがんばれ！

使う写真を選択する。100点以上あるので、どれを使うか迷ってしまいそうだ



さまざまな機能を使ってレイアウトをする。デザインセンスの見せどころだ

写真集が完成、発売。はたして、かとうれいこのお言葉はどんなものだろうか？

じょしこうせいしゃしんしゅう　ミントアングル

# 女子高生写真集　Mint Angle

対応機種：マッキントッシュ
発売元：ドット企画　☎03-3835-4959
発売中
価格：9800円(税別)

## 女子高生10人のビデオクリップ

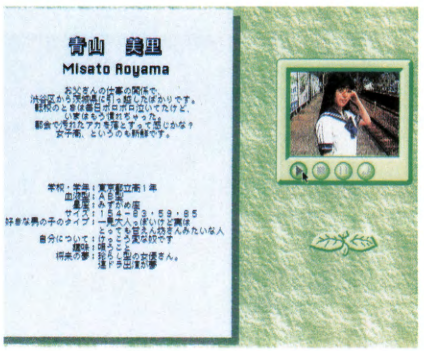
カメラマン・園田俊明が撮影した、女子高生10人の制服・私服・水着の写真集だ。メニュー画面でSchool、Swimming Wear、Holidayいずれかの項目を選択すると、女のコの写真を見られる。画面右下にある右矢印で次の写真へ進み、左矢印で一枚前に戻るのだ。"AUTO"をクリックするとスライドショーが始まるぞ。

Mint Roomというところに入ると、女のコのプロフィールが表示され、クイックタイムムービーを使ったビデオクリップを見ることができるぞ。Optionを選択すると、BGMやバックの壁紙の変更も可能になる。そのほか、このソフトに出演している女のコたちのビデオを、割引価格で購入できるという特典もついているのだ。

写真の一部を拡大して表示することもできるぞ

これは水着姿。女子高生の写真は、それぞれ数点ずつ用意されているのだ

これはMint Room。女のコの写真をクリックすると、ビデオクリップを見ることができる




女のコのプロフィールが表示される。右側の実写取り込み画面がビデオクリップだ

©山岸伸/GLAMS INTERACTIVE LABO/グローバルデータ通信・園田俊明/ドット企画

オレンジズ

# ORANGES

対応機種：マッキントッシュ
発売元：アイダムシステム　☎03-5802-0372
発売中
価格：8800円(税別)

## 123人の美女がそろった写真集

男性諸兄ならば、誰でも一度は読んだことがあると思われるアダルト雑誌。このソフトは、これまで星の数ほど発売されたアダルト雑誌に掲載された、123人の美女たちの写真157点を1枚のCD-ROMに収録したものだ。

画面に表示された美女をクリックすると、彼女たちの写真を見ることができる。写真を次々に表示するスライドショーは、ユーザーが写真の順番を指定するほかに、ランダムで写真を表示することも可能だ。また、表示された写真のどこかに隠されている、とあるポイントをクリックすると、手書きのプロフィールが現れるぞ。

そのほか、"Copy"のコマンドをクリックすると、表示している写真をディスク(フロッピーやハードディスク)にコピーできるのだ。

●ここで"Copy"をクリックすると写真をディスクにセーブできる

●このソフトでの"花園状態"。見たい写真をクリックするだけでいいのだ

●古い本から抜粋された写真もあるので、思わず懐かしさを感じてしまうことがあるかも？

●写真に隠されたポイントをみごとクリックできると、このようにプロフィールが表示される

ザッピンク

# ZAPPINK

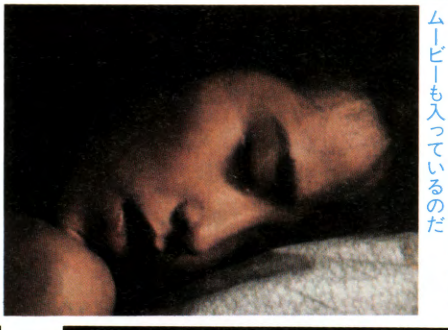
対応機種：マッキントッシュ
発売元：KUKI　☎03-3476-8626
発売中
価格：12800円(税別)

## ゲームも入ったアダルトムービー

このソフトは、発売元がリリースしている3本組のビデオソフトをCD-ROM用に再編集し、オリジナルの映像を組み込んだもの。内容は、アダルトムービー、ゲーム、美女のプロフィールの3つだ。

アダルトムービーには、3人の美女が登場する。おもしろいのは、3本のムービーが同時に進行していくところだ。メイン画面に表示されるのは1つだけだが、その横にある小さな画面に、ほかの2本も表示されている。見たいムービーをクリックすれば、いつでもメイン画面が切り替わるぞ。

ムービーに出演した美女が相手をしてくれるゲームは、彼女たちの体位(！)を予想するというもの。表示される3つの体位から1つを選択し、見事正解すると♥なムービーを見ることができるのだ。



●オマケとしてAV女優、飯島恋のムービーも入っているのだ

●相手をしてくれる美女のプロフィール……のはずだが、つづりが違うので読みも違う

●ゲームに勝つと♥なムービーを見ることができる。しかし、ここもつづりが違う

●アダルトムービーだ。右側にある小さな画面をクリックすれば、見たいムービーを変更できる

©The super hed company ALICE publishing. • KUKI CO.,LTD.

ハウス　オブ　スリーピング　ビューティーズ

# HOUSE of SLEEPING BEAUTIES

対応機種：マッキントッシュ/MPC
発売元：PIXIS
発売中
価格：15800円(税別：MEGA BOX調べ)

## 売れ線トップランクのアダルトソフト

ヨーロッパでトップランクのセールスを誇る、ハードなポルノソフトだ。もちろん、実写取り込みの過激なアダルトムービーを見ることができる。

油絵を描く1人の青年画家がいた。彼はふとしたことから、ブロンド美女が眠る別荘に忍び込んでしまう。その青年画家が、自分の夢の中で美女と愛し合っていく、というストーリー。ブロンド美女たちと、青年画家の切なさややるせなさといった、心理描写にも注目してみたい。

美女たちはみんな官能的だ

なんとも大胆なポーズだ

ブロンドの美女が屋外で寝そべっている。伏せ気味の目も魅力的!?

床の上で仰け反るこの女性は何者？　でも、ブロンドではない美女もなかなか捨てがたい

人目をのがれて愛し合う2人。これも青年の夢の中での出来事なのだろうか？

バットマンズ　ヨーロピアン　バケーション

# BUTTMAN'S EUROPEAN VACATION

対応機種：マッキントッシュ/MPC
発売元：PIXIS
発売中
価格：15800円(税別：MEGA BOX調べ)

## ヨーロッパのアダルトな休暇

これぞまさしく両手に華

ヨーロッパにバケーションに行ったバットマンという男が、各地にいる美女と愛を交わすという実写取り込みのムービー。

舞台となるのは、ロンドンをはじめとする風光明媚な4つの場所だ。街中の高級ホテルや、陽がさんさんと降り注ぐ穏やかなビーチなど、風景はとても美しい。もちろん、登場する5人の女性も美しく、それでいてハードな愛を語ってくれる。ムービーを見るには、地図の赤い丸をクリックするだけでOKだ。

美女だけでなく、風景もとても美しいムービーだ

見たいムービーをこの4か所の中から選択する。いずれも観光名所だ

登場するのは、いずれ劣らぬ美女たちばかり。どれを見ようか迷っちゃう!?

水着に手をかけるロングヘアの美女。これはイントロダクションで、ムービーとは関係ない

©VIVID・PIXIS Interactive.・Evil Angel Video・PIXIS Interactive.

ビジュアルゲーム2　エクスタシーゲームへん

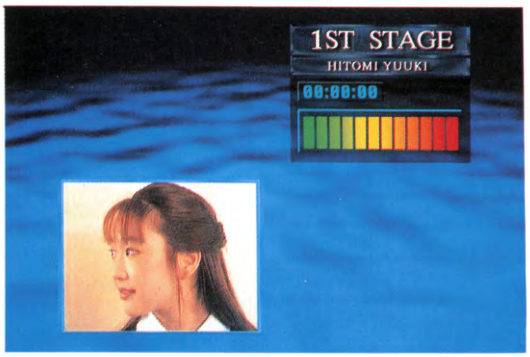
## ビジュアルゲーム2　-エクスタシーゲーム編-

対応機種：マッキントッシュ
発売元：フェイム　☎03-3476-1300
発売中
価格：12800円(税別)

### マウスを使ってハイスコアを目指せ

この２人のうちのどちらかを選択するのだ

２人の女優のどちらかを選択して、エクスタシーに導くゲームで、早押しの1st、ポイント制の2ndの2ステージに分かれている。ステージクリアの条件は、エクスタシー・レベルメーターを最高値まで上げること。1stステージは300秒以内、2ndステージは10分以内にクリアしないとゲームオーバー。みごとクリアするとHなムービーを見ることができるのだ。




画面内をマウスでクリックし、制限時間以内にレベルメーターを最高値にするのだ。2ndステージが待っているぞ

ギャル　ジャック

## Gal Jack

対応機種：マッキントッシュ
発売元：ドット企画　☎03-3835-4959
発売中
価格：9800円(税別)

### 3つのゲームで3人の美女と勝負

ゲームはシンプル。どんどん勝ち進め！

このソフトには、神経衰弱、ポーカー、ブラックジャックと3つのメジャーなトランプゲームが入っている。プレイヤーは、美女を相手に1対1で勝負するのだ。どのゲームをするかによって、相手をしてくれる美女が異なってくるぞ。

プレイヤーには300ポイントの持ち点が与えられる。それを賭けてゲームを進め、ポイントをためていくのだ。

ポイントが一定の数値に達すると、少しずつ美女が脱いでいってくれるぞ。もちろん、持ち点がなくなったらゲームオーバーになってしまうのだ。

あるポイントに達すると美女が脱ぐ。このときのグラフィックは数パターンあるぞ

マンタン

## MANTAN

対応機種：マッキントッシュ
発売元：ドット企画　☎03-3835-4959
発売中
価格：9800円(税別)

### 人気AV女優24人の写真を満載

このメニュー画面の中から、見たい女優の写真を選択するのだ

現役で活躍しているAV女優24人の写真を1000点収録したソフトだ。メニュー画面で女優の写真をクリックすると、その写真を見ることができるぞ。画面右下にある左矢印で1枚前の写真に戻り、右矢印で次の写真に進む。"S"をクリックするとスライドショーになり、自動的に写真が表示される。四角をクリックするとスライドショーが停止するのだ。メニュー画面に戻るには、リターンキーをクリックすればよい。

写真は1人につき何点もあるが、すべて静止画面。アニメーションなどはしないのだ

©フェイム・ドット企画

NEC

# 名作の感動、ほしいまま。
# この手応え、この面白さ、
# DUO-Rだけのもの。

PC Engine DUO/CD-ROM²

## 150万台突破!! 記念セール

期間:'93年12月1日～'94年1月31日

## 今ならもれなく、オリジナルテレカをプレゼント!

今、PCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もれなく「エメラルドドラゴン～木村明広氏描き下ろしイラスト～」と「風の伝説ザナドゥ～日本ファルコム描き下ろしイラスト～」の、他ではゼッタイ手に入らない特製オリジナルテレホンカードを2枚セットでプレゼント!!

【応募要項】キャンペーン期間中('93年12月1日～'94年1月31日)にPCエンジンデュオ-Rを購入し、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、その保証書のコピーを郵送手数料の郵便切手150円分と同封して下記へお送りください。(当日消印有効)
☞送り先:〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号 デュオ-Rキャンペーン事務局
☞お問い合わせ先:デュオ-Rキャンペーン事務局 03(3485)2903

※郵便番号・住所・氏名を必ず明記してください。

※この番号で登録します。
※日付(キャンペーン期間中のもの)と店名印が明記されたものに限ります。

CD-ROM ゲームマシン
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円(税別)

HE system

## 【アーケードカード発売延期のおわび】

アーケードカードは、4MビットD-RAMを4個使用する構成になっていますが、この4MビットD-RAMは、現在全世界的に入手が難しくなっています。このままですと、発売日に十分な数量を準備できないため、アーケードカードの発売を1994年3月に延期することにいたしました。
楽しみにされていた方には大変申し訳ございませんが、発売が遅れる分、専用ソフトの内容もより充実いたしますので、ご容赦いただきますようお願い申し上げます。

機種に合わせて2種類登場!

**アーケードカードDUO**
(DUO、DUO-R、スーパーCD-ROM²、LD-ROM²用)
3月12日発売予定／標準価格12,800円(税別)

**アーケードカードPRO**
(スーパーシステムカードVer3.0内蔵 CD-ROM²用)
3月12日発売予定／標準価格17,800円(税別)

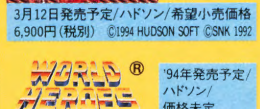
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

## 専用ソフトが続々登場!

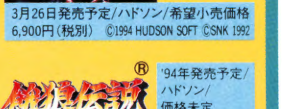
ARCADE CARD PRO 専用

3月12日発売予定/ハドソン/希望小売価格6,900円(税別) ©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992

3月26日発売予定/ハドソン/希望小売価格6,900円(税別) ©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992




'94年発売予定/ハドソン/価格未定 ©1994 HUDSON SOFT ©1993 SNK/ADK




'94年発売予定/ハドソン/価格未定 ©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1993

インターメディアムック
マルチメディア エンタテインメント VOL.1
平成6年1月15日発行
発行人 栃窪宏男
編集人 山森 尚
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55
読者問い合わせ ☎03(3431)1627(直)
東京都港区新橋4-10-1
定価=880円
(本体854円)

## 「ファンタシースターのルーツを探れ！」キャンペーン

「ファンタシースター ～千年紀の終りに～」の発売を記念して人気シリーズ一作目の「マスターシステム版ファンタシースター」をメガドライブ用ソフト「ファンタシースター復刻版」として限定製作し、抽選で2,000名様にプレゼントいたします。

**■応募方法**

「ファンタシースター ～千年紀の終りに～」の取扱説明書に付いている三角券を官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記宛先までご応募ください。抽選で2,000名様に「ファンタシースター復刻版」をプレゼントいたします。

**■宛先**

〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 ㈱セガ・エンタープライゼス
「ファンタシースターキャンペーン」係

**■締切** 1994年1月31日(当日消印有効)

※発表は、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

メガドライブ用ゲームソフト

## ファンタシースター

～千年紀の終りに～

12月17日発売予定 8,800円

# 全身を駆け抜ける衝撃！

©SEGA

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 羽田菱信ビル(お客様サービスセンター)
フリーダイヤル☎0120-012235 受付／月～金曜日 10時～17時(祝祭日除く)
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

コンパクトになった
16BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2 メガドライブ2
好評発売中 12,800円

T1066450700883

©Tokumashoten Intermedia1994 印刷・図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 66450—70